3 CDs JOC FULL! - THE LONGEST JOURNEY

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & ... embrie 2005



JOC FULL!!

THE LONGEST JOURNEY

PREVIEW

Gears of War
Engine-ul Unreal 3.0 pus la muncă

Need for Speed: Most Wanted
Setea de viteză pare să nu se mai stingă

REVIEW

BloodRayne 2
Vampirii nu ne lasă

Big Mutha Truckers 2
Blondă atractivă, cumpăr remorcă

God of War
Zeii s-au supărat pe lume

HARDWARE

PSP în România
De ce e în stare noua consolă de la Sony

TEST!



Pregăteşte-te de vânătoare

DUNGEON SIEGE II

JOYSTICK LOGITECH ATTACK 3

CÂŞTIGĂ!



SONY PSP

13,50 LEI NOI
135.000 LEI
6 421887 200538 09

DEMOS MOTOGP 3 ■ MOUNT & BLADE 0.632 ■ SILVER WINGS ■ WAR WORLD - TACTICAL COMBAT **MODS** BATTLEFIELD 2 MOD ED ■ DOOM3 SDK 1.3
DRIVERS ATI CATALYST 5.7 WIN2KXP **FILME** GEARS OF WAR ■ NEED FOR SPEED: MOST WANTED ■ RESIDENT EVIL 5 **UTILITARE** FIREFOX 1.06 ■ HIDE IP 1.82

DESCOPERĂ COMBINAȚIA PERFECTĂ DE DESIGN ȘI TEHNOLOGIE





FLATRON ARTISTIC

L1940B
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1740B/L1740P
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1740P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

FLATRON ULTRASLIM

L1980Q/L1980U
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1980U: 12MS)
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1780Q/L1780U
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1780U: 12MS)
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

ARTISTIC



L1720B/L1720P

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1720P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 550:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

L1520 B/L1520P

DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1520P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STYLE:



L1930S/L1930B

DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1730S/L1730B/L1730P

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1730P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1530S/L1530B/L1530P

DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1530P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STANDARD:



L1915S

DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1715S

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160

L1515S

DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

STANDARD:



L1950S-SN

DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1750S-SN

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHI DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

HTTP://RO.LGE.COM
Toată gama de monitoare este disponibilă prin rețeaua de distribuitori autorizați LG Electronics



Let me tell you a story...

The Longest Journey a fost primul joc pe care mi l-am cumpărat, după câteva luni în care tot auzisem o sumedenie de detalii delicioase despre el. Era pe vremea când jocurile, văzute de departe și descrise de alții, aveau un oarecare farmec irezistibil. Așa că am pus mâna pe ultimul salariu câștigat pe spinarea unor irc-ari de noapte și mi-am cumpărat toate cele patru CD-uri ale jocului. Destinul a făcut ca tocmai atunci să fi căzut cu un picior în barca LEVEL-ului și uite așa am ajuns să scriu și primul review la care mi se părea că hârtia nu e un mediu îndeajuns de sugestiv. Neobișnuit cu situația în care mă aflam, bâlbâind unul dintre primele mele review-uri, nu am reușit decât să tremur preț de două pagini și să dau o notă bună. Nu-mi iert nici acum treaba asta (bad Mitza, bad Mitza!).

De când am început să oferim jocuri full pe lângă revistă, unul dintre visurile mele a fost ca, într-o zi, să reușim să dăm la tot poporul nebunia asta de joc. Uite că am ajuns și acolo. Știu că Editorialul ar trebui să fie un text plin de înțeles, matur, analitic, despre industria jocurilor, trend-uri și ultimele răcnete ale gamerilor, dar pe cel de luna aceasta cred că-l voi lăsa pradă melancoliei. Asta pentru că, după cum am zis și mai înainte, nu cred că am reușit să acord atenția cuvenită și spațiul pe care-l merita cu desăvârșire unui joc pe care îl consider unul dintre cele mai importante ale ultimilor ani.

TLJ este un pic diferit de ceea ce te-ai aștepta de la un joc, este mai mult o experiență. O poveste pe care o asculți cu sufletul la gură și în care participi fără să îți dai seama. Este un adventure în care basmul se contopește cu puzzle-urile de o logică uimitoare, ceea ce dă o cursivitate absolut fantastică jocului. Dacă ai fost vreodată fascinat de poveștile din copilărie, ți-a plăcut să te pierzi în superbe lumi imaginare, să întâlnești personaje uimitoare și să treci prin aventuri de vis, atunci nu cred că poți rezista tentației oferite de primele cuvinte ale jocului: „Let me tell you a story..."

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Mount&Blade Beta
2. Dungeon Siege 2
3. God of War



cioLAN
1. Dungeon Siege 2
2. Big Mutha Truckers 2
3. God of War



BogdanS
1. Sony PSP
2. LG L172WT
3. Panasonic SV-SD100V



Locke
1. Dungeon Siege 2
2. Big Mutha Truckers 2
3. BloodRayne 2



Marius
1. BloodRayne 2
2. Dungeon Siege 2
3. Big Mutha Truckers 2



Rzarectha
1. Dungeon Siege 2
2. BloodRayne 2
3. Ridge Racer



KiMO
1. BloodRayne 2
2. Dungeon Siege 2
3. God of War

LEVEL SEPTEMBRIE 2005



CUPRINS CD

DEMO
MotoGP 3
Mount & Blade 0.632
Silver Wings
War World – Tactical Combat

MODS
Battlefield 2 MOD Ed
Doom3 SDK
Doom3 SDK 1.3 Update
GTA SA Hot Coffee 2.1
Homeworld 2 Map Editor 1.2

PATCH
Diablo 2 1.11
Psychonauts 1.03
StarCraft 1.13b
StarCraft Brood War 1.13b
Vampire: TMB 1.6 (neoficial)

DRIVERS
ATI Catalyst 5.7 Win2kXP

WALLPAPERS
BloodRayne 2
Dungeon Siege 2
God of War
The Longest Journey

MEDIA
Filme
- Burnout Legends PSP
- Gears of War
- Need for Speed: Most Wanted
- Project Offset
- Resident Evil 5

Imagini
- Gears of War
- The Godfather
- Need for Speed: Most Wanted

UTILITARE
BloodRayne2 MP3 Player
Firefox 1.06
Hide IP 1.82
LEVEL CD Finder
RivaTuner 20RC156
SpeedFan 4.25

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

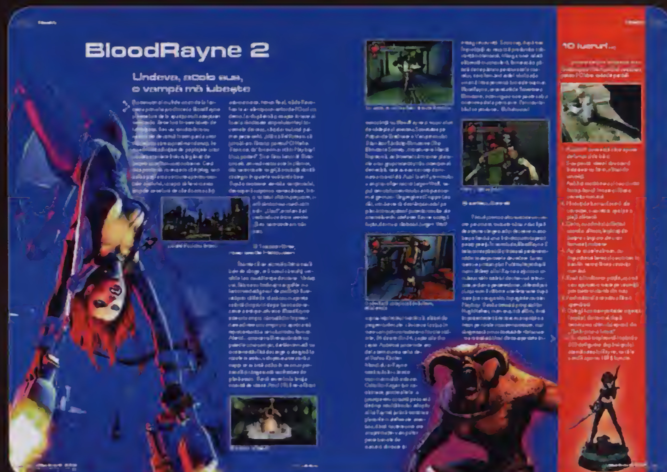
Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.





LEVEL SEPTEMBRIE 2005

CUPRINS

news

Dark Messiah of Might and Magic

Producător Arkane Studios **Distribuitor** Ubisoft **Data lansării** 2006 **On-line** www.mightandmagic.com/uk/darkmessiah/teaser/

În ceea ce este probabil cea mai inteligentă mișcare de până acum pentru salvarea unei legendare serii de jocuri, cei de la Ubisoft au anunțat că se lucrează la un nou Might & Magic (Dark Messiah of Might & Magic). Totuși, înainte să vă planificați cum veți cheltui punctele de experiență, trebuie să vă anunț că viitorul joc din serie nu va fi un RPG în genul celor nouă cu care am fost hrăniți de 3DO, ci un FPS (probabil First Person Slasher... shooter e cam mult spus) acoperit cu o pojghiță subțirică de RPG al cărei scop va fi momirea veteranilor universului Might and Magic.

Frații mei întru Might and Magic se vor bucura să audă că lucrările vor avea loc în atelierul celor de la Arkane Studios (tăticii lui Arx Fatalis, un RPG cel puțin interesant) sub stricta supraveghere (și finanțare) a unchiului Ubisoft. Vestea bună numărul doi e că oamenii de la Ubisoft au făcut o chetă sănătoasă și au pus mâna pe engine-ul Source cu intenția de a-l tuna puțin în vederea instalării lui sub capota lui Dark Messiah.

O veste proastă pentru cei ancorați în Enroth, dar cât se poate de înveselitoare pentru amatorii de noutăți, e că acțiunea se va muta în Ashan, un univers sumbru, amenințat de o profeție cât se poate de întunecată. Jucătorul va intra în pielea lui Sareth, o mândrețe de erou, născut și crescut cu un singur scop: să se ia la trântă cu profeția de care vă povesteam mai sus și, dacă se poate, să o bage în pământ până la gât. Sau până la următorul joc din serie, căci ținutul Ashan și profeția care planează ca un vultur deasupra lui vor deveni setting-ul următoarelor jocuri Might and Magic. Revenind la Sareth, eroul se va juca de-a v-ați ascunselea cu Dark Messiah prin aproximativ douăsprezece niveluri mari cât o zi de post și va încerca să scape turma ajutat de un arsenal burdușit cu peste 40 de arme și de un manual vrăjitoresc gros cât Cazania lui Varlaam. Elementul de RPG este prezent și el (în doze destul de mici față de nevoile veteranilor), monștrii răpuși se vor transforma în puncte de experiență, punctele de experiență se vor metamorfoza frumușel în noi puteri sau combo-uri șmechere, iar noi, dependenții de experiență, nu ne vom simți păcăliți.







Deși oamenii de la Ubisoft se laudă că Dark Messiah este o încercare nemaiauzită de redirecționare a francizei Might and Magic, nu mă pot abține să nu amintesc de Legends of Might and Magic, un FPS destinat multiplayer-ului, care a trecut aproape neobservat, și de Crusaders of Might and Magic care, din păcate pentru el, a fost observat și, ca atare, demontat bucată cu bucată. Să sperăm totuși că oamenii de la Arkane se vor arăta demni de încrederea acordată și nu vor călca în picioare un nume care a făcut istorie.

■ cioLAN

LEVEL TOP 10

AUGUST 2005*

1. GTA: San Andreas	185
2. World of Warcraft	98
3. Star Wars - Knights of the Old Republic II	80
4. Half-Life 2	48
5. Battlefield 2	23
6. Guild Wars	17
7. The Bard's Tale	15
8. Still Life	13
9. Silent Hunter III	13
10. Juiced	8

*preluat de pe www.level.ro.

UNREAL ENGINE 4

Chiar dacă Unreal Engine 3 le-a asigurat concediile pe un secol (printre „clienți" se numără Microsoft, Sony și majoritatea producătorilor importanți), salahorii de la Epic nu s-au culcat pe o ureche și, cu puțin timp înainte ca noi să auzim de Unreal Engine 3 (cam acum doi ani), au început să meșterească de zor la Unreal Engine 4. Ceea ce înseamnă că acum un an ar fi trebuit să încep să economisesc bani pentru un PC ce va fi în stare să facă față cerințelor unui Unreal Engine 5. De care probabil s-au apucat acum un an...

Caesar IV

Producător Tilted Mill Entertainment | **Distribuitor** Vivendi
Data lansării toamna 2006 | **On-line** www.caesariv.com/us/

Scoateți-vă togile de la naftalină, pregătiți-vă mistriile, faceți o verificare tehnică a tulumbelor primitive din garaj și convingeți-vă prietenii de la Arhitectură să proiecteze un apeduct cum n-a văzut Roma căci începând cu toamna anului 2006 Imperiul Roman va scoate la concurs câteva sute de mii de posturi de guvernator și doar un singur locșor călduț la cârma Imperiului. Delicioasa familie de city builder-e care ne-a transformat copilăria într-o carieră guvernatorială încununată de succes (sau într-o prinsea îndrăcită cu incendiile, un joc palpitant de-a v-ați ascunselea cu stomacurile plebeilor etc.) va reveni revine pe micile și marile monitoare mulțumită celor de la Tilted Mill Entertainment, sponsorizați generos de tătucul Vivendi.

Caesar IV, viitorul membru al familiei



imperiale, se va naște în 2006, într-o însorită zi de toamnă (departamentul de citit în malț al redacției ne-a asigurat de acest lucru) și va fi, dacă e să credem spusele celor de la Tilted Mill, unicul și adevăratul urmaș al lui Caesar III, îmbrăcat după ultima modă și chipeș nevoie mare, cum îi stă bine unui pretendent la tron. Primul dar pe care îl va primi micuțul la naștere va fi o togă 3D nou nouță, căci nu se cuvine ca un membru al casei regale să poarte sandalele 2D ale fratelui său mai mare, tocite de atâta umblătură pe hardurile oamenilor.



Aproape fideli principiului „nu haina face pe om", cei de la Tilted Mill au angajat tutori aleși pe sprânceană, care se vor asigura că pruncul nu va pătrunde în lume la fel de nevinovat ca un guşter lovit de dambla și ne-au promis un AI mai evoluat care se va ocupa mai mult de bagabonții care umblă hai-hui pe străzile metropolei romane (plimbăreții cu rol decorativ din Caesar III). Stomacurile plebeilor, vilele patricienilor și seiful proprietate personală vor fi umplute până la refuz grație unui sistem de comerț (maritim și terestru) în care vor fi implicate coloniile vecine și aproximativ 30 de bunuri de larg consum, iar când pacea va fi amenințată (deși Caesar IV se anunță a fi un tip pașnic, există posibilitatea să-i condimentăm puțin existența cu o măciuceală ca la carte), cohortele de legionari producție 24 BC (a fost un an bun) vor avea grijă să-i liniștească pe certăreți. Și nu cu vorba bună, dacă mă înțelegeți. În rest, toate cum le știm. O șosea ici, o școală de grămătici colo, pâine și circ peste tot, exact cum am fost obișnuiți din moși strămoși (având în vedere că la apariția lui Caesar IV vor fi trecut opt ani de la nașterea lui Caesar III, îmi permit să-l fac moș pe cel din urmă). Și nu uitați: „Uncle Augustus wants you!".

■ cioLAN

CÂȘTIGĂTORII tombolei „Merită să joci ORIGINALE" - iunie 2005, organizată de Best Distribution și LEVEL

- Jocul original Emperor: Rise of the Middle Kingdom a fost câștigat de Gigel Mihăilă din Brăila.

- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de Daniel Stan din Focșani.

- Banii necesari achiziționării jocului Half-Life (435.000 lei) îi vor fi returnați Marianei Aursulesei din Botoșani.

- Un SUPER tricou cu Midnight Club 3 DUB Edition a fost câștigat de Andrei Bobia din Craiova.

- 2 seturi de câte 3 MEGA postere cu jocurile Madagascar, Half-Life 2 și Call of Duty: United Offensive au fost câștigate de Leonard-Traian Panaete din Turnu-Severin și de Gyorgy-Lajos Simo din Târgu Mureș.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect și complet. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are ca premiu o consolă Sony PlayStation 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2. Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, sunați la 021-345.55.05.

MAMAIE SE LUPTĂ CU ROCKSTAR

Florence Cohen, o „adolescentă" de 85 de ani din New York, și-a adus probabil aminte de zilele tinereții și este prima care s-a aruncat să profite de pe urma scandalului GTA - Hot Coffee. Astfel, tânăra a dat în judecată Rockstar și Take-Two, acuzându-i de publicitate falsă și de crearea a oarecare traume psihologice după ce a văzut scene de sex (da, Dumnezeule mare, SEX!!!) în GTA: San Andreas, lucru care nu era menționat pe cutia jocului. Evident, a fost OK cu toată violența, dar scene de sex? Lucrătura Diavolului!!!

ROLLERCOASTER TYCOON 3: WILD!

După ce am înotat printre atracțiile parcului acvatic din RollerCoaster Tycoon 3: Soaked, Atari ne propune o plimbărică relaxantă în minunata lume a animalelor (cuvântătoare și necuvântătoare). Nu, nu este vorba despre un documentar realizat în colaborare cu Discovery, ci despre RollerCoaster Tycoon 3: Wild!, un nou expansion pack pentru... nu o să ghiciți niciodată... RCT3. De data aceasta, atracțiile vor căpăta (o nouă) viață (după ce vor fi răpite din junglă, bineînțeles), iar noi vom stoarce ultimul bănuț de la copiii iubitori de rollercoaster-e, Animal Planet și safari. La iarnă.

The Lord of the Rings – The Battle for Middle-earth II

Producător EA LA **Distribuitor** EA Games **Data lansării** 2006 **On-line** www.bfme2.ea.com



După cum am prezis acum câteva luni, EA aproape că a reușit să stoarcă licența The Lord of the Rings de ultima picătură de vlagă. Din fericire pentru conturile bancare ale executivilor EA, mina de aur pe care a săpat-o Tolkien cu o simplă peniță acum câteva decenii pare nesecată. Dacă până acum doar trilogia The Lord of the Rings (aici mă refer la ecranizarea regizată de un kiwi vizionar) a fost muncită mai abitir decât un cal de povară, EA a început să dea târcoale și celorlalte creații ale maestrului Tolkien. De la achiziționarea drepturilor asupra cărților lui Tolkien până la vestea nemaipomenită despre un nou Battle for Middle-earth n-a mai fost decât un pas.

După o mică sesiune de documentare, pot spune că lucrurile capătă o nuanță din ce în ce mai accentuată de roz. Clubul bătăușilor din BfM acceptă noi membri și, ca urmare, câteva rase și facțiuni noi și-au depus rapid cererile de înscriere. Printre altele, vom avea deosebita plăcere să mânăm în luptă o nouă facțiune, denumită sugestiv „goblins and monsters", frecventată de ființele care nu au căpătat prea multă atenție înainte (printre care și păianjenii irascibili din Mirkwood – cine a citit The Hobbit știe despre ce vorbesc). Tot de dragul diversității, rasele deja existente vor fi „gâdilate" și ele puțin. Gondorul și Rohanul au fost contopite într-o singură facțiune, iar elfii (și dwarfii, la rândul lor), ca niște ființe puțin sociabile ce sunt, vor fi împărțiți în mai multe „clanuri". Eroii, la rândul lor, vor putea fi creați și crescuți de noi, nu ne vor fi băgați cu forța pe gât. Un lucru bun, deoarece niciodată nu i-am putut suferi pe Frodo și săbiuța lui cât un briceag „elfețian".





În afară de un număr ușor crescut de unități, EA ne-a promis un AI mai „dăștept", posibilități tactice mai avansate decât înainte (niște formații noi și alte bunătăți pentru bastonul de mareșal din raniță), un sistem mai inteligent de „recoltare" și alocare a resurselor, un sistem de construcție al bazei mult mai permisiv (mai puțin înspre Kohan și mai mult spre C&C Generals) decât cel vechi și, cel mai important pentru micii amirali care zac în noi, bătălii navale.

Și, tot după cum ne-a obișnuit, EA ne-a asigurat că va împacheta toate micile cadouri de care v-am povestit mai sus într-un ambalaj strălucitor, de ți-e mai mare dragul să-ți faci upgrade pentru a te uita la dânsul. Concluzia? După mult prea mult timp, EA m-a făcut curios. Al naibii de curios.

■ cioLAN

SE VOR LANSA

SEPTEMBRIE 2005

Rome: Total War - Barbarian Invasion	Sega
Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault	THQ
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ
The Sims 2 Nightlife	EA
Seven Kingdoms: Conquest	Enlight
Heroes of the Pacific	Codemasters
Myst V: End of Ages	Ubisoft
Everquest II: Desert of Flames	Ubisoft
Bet On Soldier	Digital Jesters
Sniper's Elite	Ubisoft

GOTHIC 3 ȘI SPELLFORCE 2 AU FOST AMÂNATE

JoWood nu se grăbește, îi plac lucrurile făcute încet, dar sigur (Ja! Soldner!!!). Ca dovadă, SpellForce 2, programat să apară la sfârșitul lui 2005, a fost mutat în prima jumătate a lui 2006. Unii dintre voi s-ar fi putut consola cu gândul că își vor „omorî" timpul cu un Gothic 3, dacă data de lansare a acestuia ar fi rămas la fel. Din nefericire pentru ei, „ianuarie 2006" a devenit un simplu „2006". Cred că 2006 va fi un an bun...

4th Battalion. Al patrulea e cu noroc

Producător MiST land South **Distribuitor** GFi **Data lansării** trimestrul II 2006 **On-line** N/A

Game Factory Interactive a anunțat primele roade ale celei mai recente achiziții a sa, studioul MiST land South, dezvăluind planurile pentru 4th Battalion, un action/RPG ce va vedea lumina zilei în prima jumătate a anului viitor.

Jocul va încerca să îmbine două dintre cele mai populare genuri – action și role-playing – iar povestea ne trimite într-un viitor îndepărtat, în care omenirea a colonizat întregul sistem solar. Dar războiul este mereu acolo unde omul își bagă coada. Criza de putere din sânul coloniilor pământene, care până mai ieri trăiau în armonie, se transformă rapid într-un război de proporții spațiale, planeta Marte devenind principalul câmp de bătălie.

Eroul, o tânără și promițătoare carne de tun a Ordinului Cruciaților, noua stăpânire, se prezintă cu fruntea sus la apelul ce urlă împotriva haosului, în încercarea de a oferi o șansă de supraviețuire sistemului. Sosit pe Marte, el se alătură unui batalion aflat în formare – al patrulea batalion – the one and only Heavy Assault Crusaders' battalion of the System! Weeee!



Pe lângă o grafică de-ți pică fața, ce topește procesoarele moderne, 4th Battalion vine cu unul dintre cele mai realiste engine-uri fizice și cu o dinamică de excepție. Ochii ne vor fi apoi dezmierdați de efecte de iluminare și de efecte speciale spectaculoase într-o lume uriașă și complet interactivă. Storyline-ul va fi unul complex și nelinear, iar sistemul de dialog implementat se vrea a fi unul cât se poate de avansat. Jucătorului îi vor fi puse la dispoziție comenzile a peste 30 de tipuri de vehicule futuriste, de la buggy-uri ușoare de nisip până la tancuri grele de asalt, în timp ce lista cu armele și tipurile de echipament va fi cu adevărat impresionantă. Pe partea de RPG, vom avea posibilitatea să îmbunătățim constant abilitățile eroului, iar vehiculele vor putea fi modificate și îmbunătățite în funcție de situație, în timp ce monitorul va fi asaltat de mii de unități încleștate în bătălii dinamice de proporții uriașe. Pe lângă toate bunătățile acestea, cei de la MiST ne-au promis că vom putea crea propriile noastre armate, iar gameplay-ul va fi variat, acesta incluzând o mulțime de misiuni stealth. Evident, nu aveau cum să lipsească diplomația și un sistem economic bine pus la punct.

Promisiuni, promisiuni și iar promisiuni. Dacă într-adevăr vom primi marea cu sarea, vedem noi la anu'. Pace!

■ KiMO

BROKEN SWORD 4, ANUNȚAT OFICIAL

Vești bune de la Revolution. Broken Sword 4 a fost anunțat în mod oficial și urmează să fie distribuit de THQ, care se jură pe ce are mai sfânt la îndemână că jocul va vedea lumina zilei în vara anului viitor. Povestea va fi una clasică, în dulcele stil Broken Sword: George Stobbart se îndrăgostește lulea de o individă misterioasă, a cărei dispariție îl pune pe urmele unui artefact deosebit de potent.

NBA 2K6 MUZZAK

2K Sports a anunțat că jocul NBA 2K6 va veni cu o coloană sonoră formată din cele mai tari șlagăre hip-hop (The Roots, Common, Aesop Rock, Aceyalone, Lyrics Born, RJD2, Zion I, Jean Grae, Hieroglyphics). Partea bună este că 50 nu va mormăi în timpul jocului, iar partea proastă este că momentan sunt anunțate doar 14 piese.

Hannibal – Vengeance of Carthage

Producător Tabula Rasa Games **Distribuitor** N/A **Data lansării** N/A **On-line** N/A





Din câte văd eu, cartaginezii ăștia par cam răzbunători din fire, iar când în fruntea lor se mai așază și un Vin Diesel (eroul din film), situația nu are cum să devină decât explozivă.

Schanz International Consultants (SIC) și producătorul danez Tabula Rasa Games au anunțat că și-au dat mânuțele pentru a ne oferi un nou joc de acțiune la persoana a treia, care mai este și tactic pe deasupra. Este vorba despre Hannibal –Vengeance of Carthage, un joculeț ce te bagă în armura lui Hannibal, comandantul suprem al forțelor cartagineze ce stau ca un ghimpe în dosul Republicii Romane. Luptă asemenea unui general și luptă precum un războinic! Acesta nu va fi un război al cuceririlor, ci un război al răzbunării. Pe cine și de ce, cred că va trebui să vizionăm mai întâi filmul.

Ca în mai toate anunțurile de acest gen, și în cazul de față ni se scoate ochii cu o bijuterie de engine grafic performant până-n pânzele albe, care ne va așeza în fața a trei moduri diferite de gameplay (taci, că devine interesant): plănuirea strategică a mârșăviei, execuția tactică a planului și acțiunea la persoana a treia, îmbinarea rezultată urmărind să ofere un gameplay încrucișat nemaivăzut.

Bucuros peste măsură că participă la proiect, domnia sa Gerhard Schanz declara: „Tremur de fericire la gândul că vom coopera cu dinamicul și talentatul studio Tabula Rasa Games și sunt nerăbdător să conducem Hannibal – Vengeance of Carthage către un succes răsunător prin acest parteneriat".

Co-fondatorul studioului Tabula Rasa Games a comentat apoi cu emfază: „După luni de muncă istovitoare la Hannibal, suntem încântați să prezentăm jocul într-o lumină favorabilă și să îl susținem așa cum merită. Am încredere totală în experiența și cunoștințele de marketing ale celor de la Schanz International Consultants, care vor scoate în evidență calitățile jocului. În numele lui Alessandro Canossa (co-fondator) și al meu, pot spune că suntem fericiți de parteneriatul cu SIC și ne așteptăm numai la lucruri mărețe pe viitor". Cine vrea o prăjitură?

■ KiMO





EA E PE VAL. SAU POATE CĂ NU... SAU...

Mulțumită celor de la DICE, șefii de la Electronic Arts se pot pune pe băut. Nu de alta, dar tocmai s-a anunțat că Battlefield 2 s-a vândut în mai mult de un milion de exemplare până acum (1,2 milioane, mai exact), ceea ce duce întreaga serie Battlefield la o amețitoare cifră de 7,2 milioane de jocuri vândute.

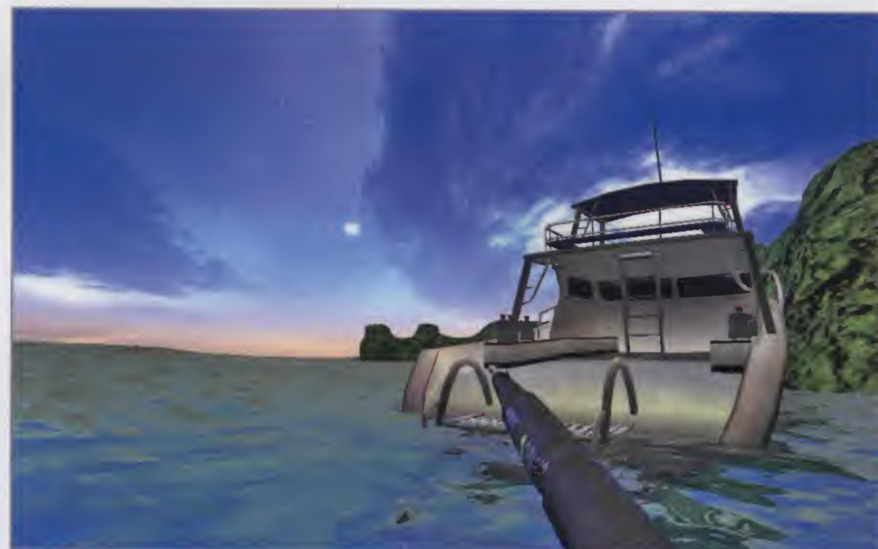
Dar stați, nu e tot! Deștepții de la New York Times și-au dat seama în sfârșit de ceea ce știam cu toții demult: EA nu este o companie deloc creativă. Poate pe ăștia o să îi asculte mai atent EA-ul decât pe noi. Auzi dom'le, că EA planifică să lanseze 26 de jocuri noi, din care doar unul singur nu este sequel.

S.T.A.L.K.E.R. PENTRU NOI ESTE DUKE NUKENM FOREVER DOI!!!

Jocul pe care acum un an-doi îl așteptam ca pe pâinea caldă s-a transformat într-o glumă din ce în ce mai proastă. Astfel, S.T.A.L.K.E.R. nu este de găsit în planurile fiscale ale THQ-ului pe 2006, ceea ce înseamnă că cel puțin până la 1 aprilie (când începe anul fiscal 2007 pentru THQ) nu o să ne iradiem prin Cernobâl. Probabil că pe la sfârșitul lui 2006 sau prin 2007. Cine știe, poate nepoții noștri o să se bucure în sfârșit de S.T.A.L.K.E.R., oferit la pachet cu Duke Nukem Forever, cealaltă legendă de tot râsul.

Diver: Deep Water Adventures

Producător Biart Company **Distribuitor** N/A **Data lansării** sfârșitul 2005 **On-line** www.diver3d.com



Rușii de la Biart Company au de gând să termine munca începută la simulatorul de scufundări la mare adâncime în spuma mării Diver: Deep Water Adventures.

Nu știu cum se face, dar pe om l-au atras dintotdeauna adâncimile întunecate ale oceanelor, de parcă ar plonja în brațele unei frumuseți fatale. Că dragostea e mare, o demonstrează îndrăgostitul care-și leagă bolovanul de picioare și se lasă purtat de curenții descendenți spre marea lui dragoste: planctonul. Restul sunt teribiliști plecați în căutarea aventurii, atrași de comorile ascunse-n vasele scufundate, de natura misterioasă și de legende.

În joc ești echipat cu un costum de scafandru și aruncat în mijlocul vieții marine pentru a duce la îndeplinire o mulțime de sarcini de neuitat. Însă pentru a-ți câștiga existența astfel, vei fi nevoit să absolvești mai întâi cursuri de specialitate pentru a deveni un adevărat profesionist. O atenție deosebită este dată realismului. Fiecare scufundare te pune în fața unor evenimente și locuri reale. De exemplu, într-una dintre misiuni va trebui să te strecori în trecătoarea (?) Kattegat pentru a căuta și recupera documentele dintr-un submarin scufundat în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. Biart ne asigură că jocul va fi un simulator aproape de încredere, interesant nu doar pentru fanii scufundișului, dar și pentru aceia dintre noi care au prea puține în comun cu astfel de activități. Oferta este destul de bogată, meritând câteva clipe de atenție, jocul fiind unul complex, ce îmbină elemente de strategie cu cele de acțiune. Vor exista două moduri de joc: arcade și simulare, antrenamentul constând în urmarea unor cursuri video. Vom avea șansa să ne scufundăm în peste 15 zone reale special alese și într-un număr nelimitat de alte locații. Echipamentul este echivalentul celui real și vei putea vâna uriași prădători ai adâncurilor, concura împotriva altor scafandrii și fotografia adâncurile pe timp de noapte și de zi.

Semnificația simbolurilor

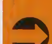
 Demo pe CD

 Imagini pe CD

 Wallpaper pe CD

 Film pe CD

 Patch pe CD

 MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

Sfârșitul lui 2005 ne va prinde sub ape.

■ KiMO





CHINA LE VA INTERZICE MINORILOR SĂ MAI JOACE JOCURI VIOLENTE ONLINE

În speranța că vor rări numărul crimelor și al sinuciderilor pe bază MMORPG-istică, autoritățile chineze le-au interzis minorilor să mai joace online jocuri violente, un gen ce continuă să domine la ora actuală piața jocurilor din China. Să mai zică vreunul că Partidul nu are grijă de viitorii membri...

WOW – 3,5 MILIOANE PENTRU WOW!

Cei de la Blizzard o fac din ce în ce mai lată. După ce a cucerit Europa și America de Nord, World of Warcraft a ajuns să atragă, la puțin timp după lansare, 1,5 milioane de jucători în China. Asta duce la 3,5 milioane numărul jucătorilor de WoW din întreaga lume. Dacă înmulțim asta cu cei 15 $ cât costă un cont pe lună, ajungem la magnifica sumă de 52.500.000 de dolari pe lună, care ajung în buzunarele celor de la Blizzard.

preview

Gears of War

Vârful de lance al viitoarei generații își arată colții

Deveniți faimoși pentru seriile Unreal și Unreal Tournament, jocuri care au răvășit și încă mai fac gălăgie prin PC-urile noastre, cei de la Epic Games se pregătesc pentru lansarea unei noi francize și a unuia dintre cei mai așteptați reprezentanți ai următoarei generații de jucării virtuale: Gears of War. Acesta este un sci-fi action ce beneficiază din plin de pe urma fantasticului Unreal Engine 3, bijuterie pe care Epic a conceput-o în propria ogradă, și promite să acapareze mințile ușor influențabile ale gamerilor de pretutindeni cu un storyline captivant. După un Unreal II care a excelat la capitolul grafică, dar n-a impresionat nici cât negru sub unghie din punct de vedere narativ, isteții de la Epic urmăresc să obțină din nou performanța pe care în 1998 o atingeau cu superbul Unreal. Însă Gears of War ne va purta pașii printr-un univers cu totul nou, pe care versiunea cu numărul 3 a engine-ului grafic Unreal ni-l va reda în toată splendoarea sa și în cele mai mici detalii.

Goana după resurse și lupta pentru supraviețuire

Acțiunea din Gears of War se petrece pe Sera, o planetă locuită de oameni care au reușit să treacă peste diferendele din trecut, intrând astfel într-o epocă a păcii și prosperității. Civilizația suferă însă de pe urma unei nevoi constante de combustibil, pentru că rezervele nucleare și de petrol scad într-un ritm alarmant. Salvarea pare să vină o dată cu descoperirea sub crusta planetei a unei noi substanțe numite Imulsion, iar oamenii de știință reușesc,



Ai zis ceva?!

în cele din urmă, să transforme cu succes o parte din material direct în energie, cu ajutorul unei tehnici speciale. Așa se face că orașele construite deasupra rezervelor de Imulsion devin un exemplu al prosperității, iar întreaga omenire renunță să mai folosească energia bazată pe hidrocarburi, pentru a opta în favoarea miraculoasei resurse. Dar lăcomia unora și speculațiile bursiere ajung să distrugă întreaga economie mondială, iar națiunile sărace în Imulsion încep să privească cu tot mai multă invidie către vecinii îndestulați. Națiunile bogate în Imulsion sunt, într-un final, atacate și astfel începe un război care va răvăși planeta timp de 75 de ani, până când o a treia amenințare își va face apariția din adâncurile acesteia. Este ziua în care o nouă rasă, Locust, își croiește drum către suprafață și măcelărește un sfert din populația planetei, capturând astfel majoritatea centrelor urbane, industriale și militare. În fața noii amenințări, supraviețuitorii isterizați își unesc din nou forțele și se retrag în Platoul Jacinto, deasupra unui



Zâmbește. E ultima dată când îți simți capul pe umeri


Ah, frumos! Dar îmi bate lumina-n ochi...

strat gros de granit, de nestrăpuns pentru monștrii din adâncuri. Într-un ultim efort disperat, oamenii lansează apoi un contraatac cu ajutorul armelor de pe stațiile orbitale și pârjolesc astfel 90% din suprafața planetei, ucigând supraviețuitori și Locust-i deopotrivă, dar eliminând o parte dintre avantajele adversarului. Ascunși în adâncuri, Locust-ii au supraviețuit însă atacului. Regrupați, oamenii formează un nou guvern, Coaliția Guvernelor Organizate (COG), și o nouă forță armată care să apere ultima redută a umanității.

În Gears of War jucătorul va intra în pielea lui Marcus Fenix, un fost soldat, acum căzut în dizgrație, odinioară lider al unei unități de elită cunoscute sub numele GEARS. Eliberat din închisoare pentru a contribui la eliminarea lighioanelor, eroului nostru i se oferă astfel șansa să-și găsească izbăvirea, fiind imediat instalat la conducerea unei noi unități, iar apoi expediat pe câmpul de luptă. Acompaniat de alte câteva pachete de mușchi asemenea lui, Marcus va străbate din nou străzile răvășite de război, însă după fiecare colț, de la adăpostul ruinelor și din gurile canalelor, îl pândește un inamic cu totul nou. Acesta este reprezentat de monstruozități gigantice înarmate până-n dinți și protejate de armuri aproape impenetrabile, de zburătoare însetate de sânge și de bestii bine organizate ce adulmecă de la adăpostul ruinelor. Bun venit pe Sera.


Hmm, cică ar fi femelă...

În focuri

Cliff Bleszinski, lead designerul și mintea din spatele jocului, susține că Gears of War nu este deloc un FPS obișnuit. De fapt, perspectiva din care este văzut personajul nu este nici la persoana întâi, nici la a treia, ci la persoana a doua (un rezultat inovator al îmbinării dintre cele două). În al doilea rând, GoW este un joc în care, după ce-ți descarci încărcătorul într-un grup de adversari, trebuie să te asiguri bine înainte de a ieși de la adăpost. După fiecare colț te poate aștepta o surpriză. Mediul înconjurător joacă astfel un rol important în confruntările pe viață și pe moarte. Dacă un element din decor dă impresia că poate fi utilizat ca adăpost, atunci el chiar poate fi folosit ca atare, iar inamicul va proceda identic, va face uz de tactici specifice pentru a-i încolți pe adversarii umani. Luptele se vor purta de-a lungul coridoarelor înguste, în spații închise, în plină stradă și în câmp deschis. Există însă câțiva monștri pentru care pereții nu reprezintă un obstacol de netrecut, astfel că jucătorul va avea nu de puține ori ocazia să se trezească, din când în când, cu o ditamai matahala trecând prin ziduri pentru a-l ajunge mai repede din urmă ca să-l strângă de gât. Gears of War oferă chiar și o serie de misiuni gen puzzle, însă se va orienta aproape exclusiv spre acțiune și tot ce implică aceasta. Pe lângă barosanele și foarte arătoasele arme de foc din dotare, jucătorului i se va da ocazia să lupte corp la corp cu inamicul, putându-se ajuta în ultimă instanță nu numai de o frumusețe de baionetă, ci și de pumni. Dacă va fi așa sau nu, mai avem de așteptat pentru a ne convinge. Ce este interesant însă și îi dă jocului un iz de Star Wars: Republic Commando este absența pachețelelor de sănătate cu care ne-au obișnuit jocurile genului, Marcus fiind tratat la nevoie de o dronă care însoțește echipa în fiecare misiune. Cam atât însă despre porția de single player, în ceea ce privește multiplayer-ul informațiile fiind chiar mai puține. Mai mult ca sigur însă, Gears of War va putea fi jucat în mod co-operativ.

Așteptare...

Gears of War este primul titlu ce folosește motorul grafic Unreal Engine 3, fiind conceput din start ca o demonstrație de forță care să scoată în evidență calitățile de necontestat ale engine-ului.


Este... o maimuță venită din al șaptelea viitor!

Jocul este, fără îndoială, cel mai arătos titlu de care am dat cu ochii până acum, iar faptul că din ce în ce mai mulți producători au cumpărat engine-ul pentru a-l utiliza la realizarea viitoarelor titluri n-ar trebui să mire pe nimeni. Din păcate pentru aceia care n-au bani de-un Xbox 360, Microsoft a anunțat că Gears of War se va lansa inițial exclusiv pentru viitoarea generație de console, evitând să dea publicității o dată exactă pentru lansarea versiunii PC a jocului. Dacă merită sau nu investiția, vă las pe voi să decideți.

■ KiMO

Titlu	Gears of War
Gen	Action
Producător	Epic Games
Distribuitor	Microsoft Game Studios
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	cândva în 2006
ON-LINE	www.gearsofwar.com



The Godfather

TrăEAscă naşu' mare!

Jucătore moţăia zgomotos pe tastatură, în timp ce persoana cu care vorbise pe Messenger până atunci probabil că rămăsese siderată, din cauza replicilor de genul: „gf45 s m57m 5m 56jkllgfde fgeeeeui776". Dintr-o dată, uşa se deschise cu un icnet, iar camera se umplu cu o ceaţă cenuşie, diafană. Începu să se audă muzică italiană, din ce în ce mai tare şi mai ascuţită. În cadrul uşii apăru un pirpiriu încadrat de doi haidamaci, toţi cu mine grave şi moace de mafioţi italieni. Pirpiriul păşi în faţă şi, cu o voce afectată şi privind în gol, rosti următoarele: „Don Jucătore, îţi vom face o ofertă pe care n-o poţi refuza..." Apoi, însoţită de gesticulări largi şi haotice, urmă o poliloghie despre familie, despre bani, despre respect, despre încredere, despre imperiu... Pirpiriul fu întrerupt de vocea sfioasă a unui haidamac: „Don EAzini, nu credeţi că trebuia să-l treziţi 'nainte să-i explicaţi?"

„O ofertă ce n-o pot refuza? Adică poze porno cu Abramburica?"

Degeaba încercă Jucătore – acum treaz – să pescuiască din discursul lui EAzini cuvinte ca „poze", „porno" sau „Abramburica"; nu era vorba decât despre deja stereotipele valori ale mafioţilor, exaltate în atâtea filme şi jocuri: familia, banii, respectul, încrederea şi imperiul. Şi, desigur, mai era vorba despre jocul care le înglobează pe toate, The Godfather. Aşa că Jucătore nu-i blagoslovi decât cu o privire piezişă. Văzând că încă n-a reuşit să-l convingă, EAzini se hotărî să-l dea gata cu „Say hello to my little friend", dar cum fraza era din alt film, tot ce i-a mai rămas de făcut a fost să-l ia într-un tur al oraşului.

De-ndată ce s-a urcat în maşina lor, Jucătore şi-a dat seama că EAzini ăsta era un fel de fiu italian al Mamei Omida: ştia lucruri ascunse cunoaşterii celorlalţi. Astfel, el ştia că se aflau în New York, că anul era 1945 şi, mai mult, ştia chiar şi cine sălăşluia pe bancnota de 1 dolar. Impresionat de calităţile sale, Jucătore i-a cerut să-i ghicească în pistol... asta!, în palmă. Aşa a aflat că, dacă va accepta totuşi oferta şi se va oploşi pe lângă familia Corleone, atunci are şansa să ajungă cogeamite gangster şi să conducă New York-ul. Toată aventura asta avea să se desfăşoare de-a lungul a zece ani, până în 1955. De asemenea, el a mai aflat de sentimentul de deja-vu care-l va tot bate pe umăr în acest răstimp, întrucât cartea şi filmul cu acelaşi nume şi-au pogorât firul epic asupra jocului. Asta nu înseamnă însă că nu va avea mână liberă (şi pistol şi mai liber) să-şi urmeze propria cale, ci doar că va da nas în nas cu misiuni şi situaţii şutite direct din film.

Maşina îşi continua goana pe străzile oraşului... EAzini se-ntoarse rânjind către Jucătore şi-i spuse: „Acum mergem să cunoşti familia... Famiglia!"



Ma che dici, Vito?


Fiule!!!


Dispută teritorială

Buona sera... Buona sera

O nevastă jigărită, o soacră urâtă și grasă, cinci plozi oligofreni, un văr indian fără o ureche și un poștaș senil care habar n-avea ce căuta în casa aia – asta era familia. Familia lui EAzini. Acesta se apropie de Jucătore, îi culese falca de pe jos, îi vârî ochii înapoi în orbite, după care spuse: „Mă scuzi... a trebuit să-i anunț că-n seara asta întârzii... Da, iubito, o să trec pe la măcelar să iau cotlete! Dar dați-l și voi afară pe poștașul ăla, că e aici de-acum 10 ani și naiba știe ce caută la noi!"

Ajuns în fața adevăratei familii, Jucătore își reveni. Mai mult de douăzeci de actori din film au dat ba câte-o coastă, ba câte-o replică (fiecare după putere și după remunerație), pentru atmosferă. Printre aceștia se numără James Caan (Tom Hagen), Robert Duvall (Sonny Corleone), precum și Marlon Brando (Don Vito Corleone), de la care au reușit să înregistreze câteva interpretări de „O, sole mio" sub duș, înainte ca acesta să-și pună definitiv bocancii în cui (după care au renunțat la ele, pe motiv că Marlon își pierduse vocea). Că tot suntem la capitolul cântări, prin joc se vor mai plimba coloana sonoră oficială, meșteșugită de către Nino Rota, precum și peste 100 de minute de alte sunete și sunețele de la compozitorul Bill Conti, laureat al Academiei americane.

Don Corleone, cu fălcile la fel de umplute cu vată ca și în film, îi spuse pe șleau lui Jucătore ce-l stânjenea pe el. În primul rând, era vorba despre ficat. Apoi, urmau rinichii, plămânii, inima și vezica. De asemenea, îl mai supărau artrita, hemoroizii și osteoporoza. Undeva la sfârșitul listei, se aflau și familiile rivale: Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini și Stracci. Ca să-l ajute, Jucătore avea de ales: ori lăsa naibii jocul ăsta și se apuca de Theme Hospital, ori își crea o față de mafiot și-l vindeca pe Don de problema familiilor. A ales varianta a doua și specialiștii din spatele lui Tiger Woods PGA Tour și The Sims i-au pus la dispoziție o trusă de scule pentru operația estetică. Singura lui îngrădire a fost că trebuia să fie de etnie italiano-americană. În rest, își putea alege culoarea părului, forma și mărimea bărbiei, a sprâncenelor sau a nasului, spațiul dintre dinți, bașca și negii de pe obraz... Partea proastă e că, după niște ani, va trebui să apeleze din nou la operație, întrucât o dată cu trecerea timpului îl vor năpădi ridurile, va încărunți și poate chiar se va îngrășa.


▲ Eu cred că ăștia sunt șefii de la EA

Ceea ce avea să urmeze era cu adevărat palpitant: ieșirea-n oraș, cu băieții...

Veni, vidi, Vito

Jucătore se trezi mergând pe jos prin oraș, asta deoarece combustibilul pentru mașini era scump și destul de greu de găsit pe vremea aceea. Și-n plus, EAzini trebuia să cumpere cotlete, așa că nu mai avea bani de benzină. Folosindu-și iar calitățile miraculoase, acesta anticipă că Jucătore își va petrece cam 80-90% din timp întrebuințând din greu opincile și numai 10-20% încercând să impresioneze gagicele cu Buick-uri, Ford-uri sau Oldsmobile-uri.

Primul imbold al mafiotului proaspăt uns fu să încarce pușca cu violență și să umple străzile cu sânge, însă în cârcă îi săriră niște rating-uri, Vengeance și Crime-watch. Primul se îngreunează atunci când Jucătore înfrățește glonțul cu moacele gangsterilor din celelalte familii și astfel se poate trezi cu




Al Capon... Ah, încurc poveștile!

o recompensă frumușică (nu și pentru el, însă) pusă pe capul lui. Celălalt se umflă când prea mulți nevinovați se trezesc înotând printre gloanțele sale și are grija ca poliția – ba chiar și propria-i „familie" – să-i arunce ocheade ceva mai stăruitoare. Însă un lucru bun e că oamenii legii nu dau niciodată înapoi de la un șperț (rușfet, peșcheș, pentru cei care nu înțeleg neaoșul șpagă, mită, mălai la curcani, dar, plocon, atenție) consistent, așa că dacă Crime-watch-ul e acceptabil, aceștia chiar îi vor sări-n ajutor în anumite situații. Revenind la drămuirea violenței, o gestionare bună a acesteia va atrage după sine respect, loialitate și, implicit, influență.

După ce îi fură unui puști pistruiat acadeaua, Jucătore mai realiză că modul în care interacționează cu ceilalți se reflectă în evoluția ulterioară a evenimentelor. Plus că aceștia își vor aminti de isprăvile sale. Astfel, după nici cinci minute, se trezi cu o poșetă în cap. De asemenea, a observat la unii localnici că atitudinea lor față de el le este trădată de limbajul trupului. Păi cum să nu fie așa, când doamna din mâna căreia a fost declanșată poșeta de mai devreme se uita la el cu ochii bulbucați, iar la gură îi șiroiau spume? Așa că va trebui să aibă mare grijă cum își cultivă grobianismul, mai ales că străzile, localnicii și tipesele arțăgoase se pot dovedi izvoare nesecate de informații în ceea ce privește următoarele sale acțiuni gangsterești.

„Haidem până la măcelărie, să cumpăr odată cotletele alea!"

Persuasiunea

Măcelarul tocmai învârtea cheia în lacăt și nu voia de nici o culoare să deschidă magazinul ca să le vândă lor numai două cotlete. EAzini râse, își trosni satisfăcut degetele și scoase un Tommy Gun. Era rost de persuasiune aici. Ținti spre el și, ținând cont de „punctele de presiune" despre care învățase în sânul familiei, îi trase un glonț în umăr, ca să-l dezarmeze de sacoșa cu zarzavaturi pe care se pregătea s-o arunce în el, și apoi unul în genunchi, ca să-i pice agonizând la picioare. Acum, nu se putea hotărî cum să-i facă felul: să-i implânte un glonț în cap sau să-l stranguleze cu mâinile goale. Așa că alese să-i citească din cărți pentru copii, până ce măcelarul se stinse în chinuri groaznice. Metoda nu dăduse niciodată greș. Ceea ce, însă, nu-nseamnă că metodele ce implică creieri împrăștiați și cărți pentru copii sunt întotdeauna eficiente; de pildă, haidăii se pot dovedi mult mai folositori atunci când sunt agonici și vii, întrucât


Distracție în cartier


Unde te ascunzi, nu ți-e rușine?

mai sunt în stare să îngaime cine i-a angajat sau cine se află în spatele vreunei operațiuni.

EAzini îi spuse lui Jucătore că regretă că nu e un gangster mai influent și că nu are o reputație mai acătării, pentru că așa ar fi fost de-ajuns doar să ridice pumnul la el și l-ar fi convins. Drept care îl sfătui, părintește, ca de fiecare dată când înfruntă un mafiot, să-l înfrunte bărbătește, de aproape, și nu mișelește, de la distanță. Și i-a povestit o luptă grozavă pe care o văzuse odată, când un tânăr aspirant, așa ca el, l-a bătut pe unul cu patul puștii, l-a ridicat, i-a tras un pumn, l-a trântit de perete, i-a întors stomacul pe dos c-un genunchi în burtă și i-a înfipt degetele în gât. Toate astea înainte să-l arunce de pe un acoperiș. Toți cei din cameră rămăseseră muți de uimire. Aceasta este cheia spre a-i impresiona pe „jucătorii" cei mari.

„He doesn't look convinced. Time to slam his face into something."

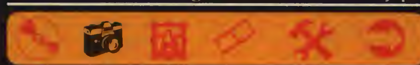
Din fericire pentru el, Jucătore nu le oferi ocazia lui EAzini și gorilelor sale să se ghideze după aforismul de mai sus, întrucât se arăta sincer impresionat și convins. Acum chiar îi venea greu să părăsească acel New York. Începuse să-i surâdă gândul unei asemenea vieți și, în plus, să-i placă și orașul. Îi plăceau detaliile (de la cele ale fețelor până la cutele hainelor), animațiile fluente, precum și efectele aparent mărunte, dar care pot face un ochi de estet să lăcrimeze (de exemplu, miile de bucățele ale unui geam spulberat)... Așa că, odată reîntors în apartamentul său ponosit, se lăsă pe spate în scaun, își aprinse un trabuc și-ncepu să viseze...


Mafia / E-n tot și toate

Paf!, simți dintr-o dată o lovitură puternică peste ceafă și înghiți trabucul laolaltă cu un țipăt... „Nesimțitule! De câte ori ți-am spus să nu mai fumezi în casă?"

■ The Psycho

Titlu	The Godfather
Gen	Third Person Action-Adventure
Producător	EA Redwood Shores
Distribuitor	Electronic Arts
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Este
Multiplayer	Nu
Data apariției	3 octombrie 2005
ON-LINE	www.eagames.com/official/godfather/godfather/us/index.jsp



Mount&Blade

Călare pe visuri frumoase

Calul freamătă de nerăbdare sub mine, simțind apropierea bătăliei. Dimineața răcoroasă îi aburește respirația și tot ce aud în liniștea aproape completă este sunetul metalului lovindu-se de metal. Îmi mângâi armăsarul, verific încă o dată chingile cu care i-am strâns armura grea și îl pornesc încet. Lovește cu copita pământul și își apleacă ascultător capul. Mă uit în spate și văd fețe bătute de soare, veterani stând lângă începători, arcașii poziționați în spatele grupului, voinicii cu săbiile trase și cavalerii călare lângă mine. Pornesc la trap până pe vârful dealului și îi văd. Cavaleri în negru, lăncieri și luptători, vreo 20 la număr, se avântă peste râul ce îi mai desparte de poziția noastră. Sabia mea scoate un sunet amețitor când o scot din teacă, însetată și nerăbdătoare, și cu o mișcare mă reped la vale. Câmpul de bătălie este încă tăcut, presărat de respirația greoaie a armăsarului, de sunetul copitelor gonind ca vântul și de bătăile propriei mele inimi. În curând încep să-i aud din ce în ce mai clar și pe inamici, zbierând îndemnuri războinice. Mă avânt în mijlocul cavalerilor, lovesc în stâng și în dreapta, calul greu calcă peste nenorociții căzuți pe jos, mă îndepărtez, scot arcul, mai dobor doi lăncieri și dau în sfârșit semnalul așteptat de trupa mea. A venit momentul bătăliei!

Ziua Independenței

Veți găsi poate ciudat sau deplasat modul în care este deschis acest articol, dar, drept să vă spun, este exact ceea ce vă puteți aștepta de la Mount&Blade. Formidabilă realizare, acest minuscul joc (după standardele actuale), un proiect început de doi amatori (soț și soție), reușește să bată obrazul mai marilor jucători ai genului. Mă refer aici în principal la acei producători de RPG-uri care ani de zile ni s-au plâns că introducerea mounted combat-ului în jocuri este o treabă cel puțin imposibilă din cauza dificultății implementării corecte a acestui tip de luptă. Dar despre asta, un pic mai încolo...

După cum ziceam, Mount&Blade este produs de TaleWorlds, o echipă formată inițial din doi oameni (un cuplu de turcaleți simpatici), și a pornit ca un proiect de week-end, transformându-se însă în ultimul timp într-unul dintre cei mai de vază reprezentanți ai scenei de development independent. Inițial, partea bărbătească a cuplului, fără nici un fel de experiență anterioară în crearea de jocuri, a pornit lucrul la joc mai mult ca un hobby, iar convingerea partenerei (care s-a ocupat de latura artistică) s-a făcut cu prețul a câtorva certuri conjugale, doamna TaleWorlds neavând nici în clin, nici în mânecă cu jocurile (o pasiune tolerată a soțului, până atunci). Fără nici un fel de reclamă și doar cu ajutorul unui topic lansat pe forumul unui site specializat pe RPG-uri, jocul și-a găsit încetul cu încetul fani.

Dar despre ce este vorba până la urmă? Mount&Blade este un RPG cu iz de vechitură fermecătoare, cu un gameplay open-ended (în genul Elite sau Darklands) și cu un sistem de combat absolut fantastic. Locația în care se desfășoară acțiunea poartă numele de Calradia și este scena unui conflict la scară largă între două împărății: Vaegir și Swadia, la care se adaugă obișnuiții bandiți care profită de pe urma acestui război. Cele două tabere cheamă în ajutorul lor mercenari din toate colțurile lumii și uite așa ajungi să te implici și tu în acest conflict. Pornești din orașul neutru Zendar și din momentul acesta îți alegi singur calea pe care vrei să o urmezi. Poți să te alături oricăreia dintre cele două facțiuni sau nici uneia, să lași sabia acasă și să începi un comerț

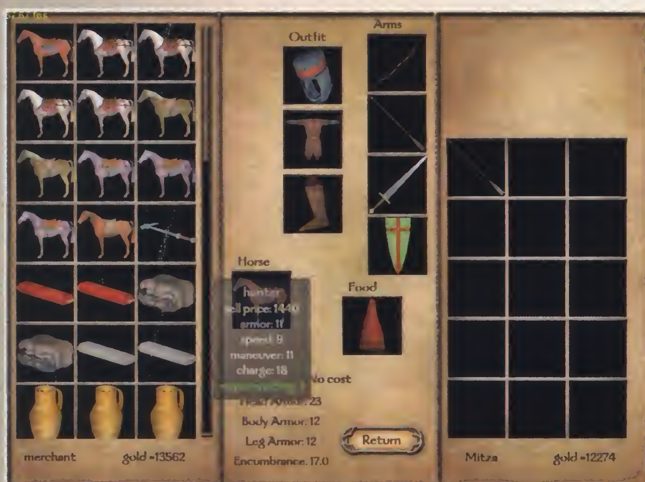


Dacă vă uitați atent, puteți observa o săgeată. Eh, un fleac...



Nivelul 13 a fost cu ghinion




Călutul meu și costumul Armani (pe stil vechi)


Urme mai calde, altele mai reci

înfloritor sau chiar să lupți pe cont propriu și să ataci caravanele ambelor regate. Nu ești constrâns în nici un fel de direcția pe care vrei să mergi.

Dar cum orice RPG pornește cu alegerea unui personaj, Mount&Blade îți oferă la început posibilitatea să alegi din patru clase (de ambele sexe): Squire/Court Lady (specializat pe lupta corp la corp), Hunter/Huntress (axat tot pe luptă, dar cu accentul pus pe tracking și armele de distanță), Priest/Nun (la care primează Inteligența și skill-ul de Leadership) și Merchant (pentru cei care vor să se ocupe de comerț). Simplu și la obiect, însă lucrurile se complică de aici încolo, spre bucuria fanilor RPG. Astfel, personajul jucătorului (și, de fapt, toate celelalte personaje din joc) este construit în jurul a trei categorii de variabile: Attributes, Skills și Weapon Proficiencies. Atributele sunt cele clasice: Strength, Agility, Intelligence și Charisma, iar Skill-urile sunt mult prea multe pentru a putea fi înșirate aici. La fiecare creștere în nivel ai ocazia să crești un atribut și un skill. Numai că, atenție, unele skill-uri sunt strâns legate de nivelul la care a ajuns atributul care le guvernează. Astfel, unele skill-uri sunt limitate din creștere prin introducerea unei reguli care spune că nu pot ajunge la un nivel mai mare de o treime din nivelul atributului care le guvernează. O chestie tare deșteaptă și care impune o gândire destul de limpede a căii pe care vrei să o ia dezvoltarea personajului tău. Proeficiența armelor poate fi și ea crescută artificial, împărțind punctele obținute după creșterea în nivel, dar numai până la un anumit punct. Paralel cu aceste modificări artificiale, proeficiența armelor crește pe măsură ce le folosești mai mult și cu mai mult succes. Iar în momentul în care se atinge nivelul maxim, aceasta rămâne singura modalitate prin care poți crește proeficiența unei arme.

De control

Jocul introduce câteva skill-uri care reflectă noutățile pe care le aduce unui gen RPG destul de secat de originalitate (bine, probabil că nu este primul joc care are asemenea elemente, însă este cu siguranță unul din singurele, dacă nu singurul, din ultima vreme). Așadar, pe lângă mounted combat-ul (pe care o să-l detaliem mai încolo), care aduce cu sine skill-uri ce țin direct de controlul calului și al armelor folosite călare, mai avem și Prisoner Management, de exemplu, care vine ca un rezultat direct al posibilității de a captura prizonieri în urma unei lupte. Sau Tracking, care te ajută să identifici urmele peste care dai în drumurile tale și care este un aspect al jocurilor de acest gen ce a fost cam ignorat până acum și care în Mount&Blade este folosit într-un mod absolut fantastic. Sau Spotting, Path Finding, First Aid sau alte skill-uri care sunt atât de binevenite încât mi-aș băga puncte în toate, dacă aș avea de unde.

Skill-urile precum Tracking, Path-finding sau Spotting au o importanță majoră mulțumită modului în care se face plimbarea pe hartă. În timp ce bătăliile sunt reprezentate într-un mediu 3D, normal, călătoriile noastre se fac direct pe hartă. Dar nu o hartă simplistă, ci mai mult un hibrid între o hartă și un mediu 3D realist. Avem de fapt reprezentate toate formele de relief, păduri, ape, precum și orașele, într-un mod mai simplu, dar nemaipomenit de potrivit.

Bătăliile, pe de altă parte, sunt o cu totul altă mâncare de pește. În primul rând, poți să setezi din opțiuni mărimea câmpului de bătălie, ceea ce influențează numărul de trupe ce pot intra în luptă în același timp. Astfel că s-ar putea să ai ocazia ca după ce ai dat cu o armată inamică de pământ, să te trezești cu alți câțiva adversari care doar în acel



Nu vreți să știți ce venea din spate





O luptă undeva în depărtare (are și zoom jocul ăsta)

moment au putut umple câmpul de bătălie (evident, acest lucru este valabil și viceversa). Conform modului în care ți-ai crescut personajul, poți să lupți ajutat de propriile picioare sau de cele patru copite ale calului. Eu unul am mers pe combinația cal+arcaș care, cel puțin la început, a rupt tot (că mai încolo s-au complicat lucrurile, e altceva). Trupa pe care o cari după tine crește pe măsură ce trece cu viața intactă prin mai multe bătălii, iar membrii săi pot avansa în rang și specializare conform dorințelor tale. Așa că pornești la început cu o mână de țărani pe care mai apoi îi transformi în veterani și ajungi în cele din urmă să ai ditamai armata de arcași extraordinari și cavaleri călare. Controlul acestei trupe pe câmpul de bătălie este simplist, haotic și potrivit. Simplist prin faptul că ai câteva ordine pe care le dai (Hold Position, Follow Me, Mount etc.), haotic pentru că o dată ce au intrat în cealaltă armată, nu prea mai ai ce să le zbieri și potrivit pentru că ăsta e războiul, vrei nu vrei.

Cât despre tine, deși jocul este un RPG, nu o să ai la îndemână nici magii și nici poțiuni care să-ți refacă sănătatea. Realist ca niciodată, ce mai... Ai acces doar la inventory-ul tău, dar nu oricum, ci doar dacă te duci la punctul de unde ai pornit cu trupa și accesezi cufărul așezat acolo. Cât despre lupta în sine, oh mein gott!, ține-te bine! Îți folosești scutul, parezi, ataci, împungi cu sabia, tai cu lama, țintești cu arcul și, cel mai frumos, ataci călare (și zău dacă am văzut ceva mai ușor de înțeles și mai bine implementat). De mult nu am mai avut așa un feeling când am jucat ceva ca atunci când, la frâiele unui cal puternic și rapid, te avânți în jos pe panta unui deal și intri în inamici. Este ceva absolut fantastic și atât de realist realizat (mulțumită unor animații de zile mari) încât aș juca chiar și numai pentru a avea posibilitatea de a călări peste văi și dealuri.

Trăiască Regele!

Mai departe, pe lângă luptă, mai ai și posibilitatea de a face comerț, fiecare dintre orașele din joc vânzând unele chestii ieftin și cumpărând altele scump. Poți de asemenea să faci comerț cu sclavi, să participi la lupte pe bani și să iei quest-uri de la șefii facțiunii căreia i te-ai alăturat.

Din punct de vedere grafic, jocul este mai mult decât potrivit reprezentat și mult peste ceea ce m-aș fi așteptat de la doi oameni. Nu vă imaginați un engine care să concureze cu Unreal-ul, dar este unul care se potrivește de minune acestui joc. În plus, animațiile sunt extraordinare (trebuie să asistați la momentul în care este doborât un cal) și micile detalii întâlnite la tot pasul (săgețile rămase înfipte în tine, inamici, copaci, cai, pământ sau un inamic mort, rămas agățat cu piciorul de șaua calului și târât de acesta pe tot câmpul de luptă) sunt un deliciu ce nu trebuie ratat. Fiind însă încă în beta, jocul este departe de a fi complet, lipsind storyline-ul și alte câteva elemente pe care cei de la TaleWorlds (ajutați de din ce în ce mai larga bază de fani) au promis că le vor da de cap în cele din urmă.

Uite un preview ce seamănă mai mult cu un review la un joc ce nu prea



Apus romantic cu un barbar despuiat după mine



Hai, veniți!

seamănă cu nimic. Vă recomand să puneți mâna pe demo-ul de pe CD-ul LEVEL din această lună, să încercați jocul și, dacă vă place, să-l cumpărați (demo-ul permite creșterea doar până la nivelul șase). Costă doar 12$ acum, față de prețul de 25$ pe care-l va avea varianta finală. Așa că merită, pentru că este un proiect care o să crească și va fi păcat să nu participați de la început la el. Plus că eu nu o să vă iert niciodată și o să pun arcașii pe voi.

■ **Mitza**

Titlu	Mount&Blade
Gen	RPG
Producător	TaleWorlds
Distribuitor	TaleWorlds
Procesor	PII 766 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minim 32 MB
Multiplayer	Nu
Data apariției	Acum (Beta)
ON-LINE	www.taleworlds.com



Canon

Aparat foto digital Canon IXUS 40

Rezoluţie senzor 4Mp, rezoluţie imagini 2272x1704, zoom optic 3x, digital 3,6x, ecran LCD color 2.0", mediu de stocare card SD, 9 puncte de focalizare, mod Macro 3 cm, timp expunere variabil, afişaj histogramă, înregistrare video, ieşire video, compatibil PictBridge, interfaţă USB.

slim



1.299,9 lei
rata: 36,5 lei / lună
12.999.000 rol | 365.000 rol/lună

Panasonic

Aparat foto Panasonic DMC-LS1

Rezoluţie senzor 4Mp, rezoluţie imagini 2304x1728, stabilizator optic de imagine, obiectiv Lumix DC Vario, zoom optic 3x, digital 4x, ecran LCD color 2,0", memorie încorporată, slot SD/MMC, înregistrare imagini video 30fps, interfaţă USB.

stabilizator de imagine



849,9 lei
rata: 23,9 lei / lună
8.499.000 rol | 239.000 rol/lună

ultra PRO

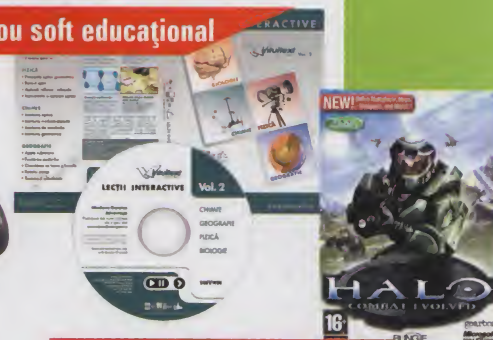
PC Ultra Premium + monitor Ultra 7UL + Windows XP Home Edition

Celeron 2,8GHz, memorie 512MB, HDD 160GB, unitate optică DVD/CD-RW, placă video FX5200 128MB, modem, tastatură, mouse, Linux, monitor Ultra 7UL 17" LCD, Windows XP Home Edition.

2 ani garanţie



cadou soft educaţional



cadou joc Halo

2.499,9 lei
rata: 70,3 lei / lună
24.999.000 rol | 703.000 rol/lună

LG Life's Good

Monitor LG L1915S 19" LCD

Rezoluţie 1280x1024, timp de răspuns 12ms, contrast 500:1, luminozitate 250cd/mp, vizibilitate 160° orizontal / 160° vertical, funcţie LightView, TCO'99.



3 ani garanţie

1.199,9 lei
rata: 33,7 lei / lună
11.199.000 rol | 337.000 rol/lună



DOMO

Doreşte-ţi mai mult.

Need for Speed: Most Wanted

Să fie chiar aşa?

Printre cele 25 de sequel-uri(!) ce urmează a fi lansate de către compania Electronic Arts se află și următorul episod din seria Need for Speed, pe numele său mic Most Wanted. O dată cu acest joc, EA va aduce câteva schimbări, spun eu în bine, față de capitolul Underground, a cărui amprentă rămâne totuși puternic impregnată în acest titlu care a stârnit deja curiozitatea gamerilor îndrăgostiți de viteza virtuală.



E doar o Dacia Sport dusă la Pimp My Ride

Nu suntem singuri

Povestea jocului nu are alt rol decât de a da o mică motivație dorinței tale de a te clasa pe primul loc în topul preferințelor poliției din oraș. Cu alte cuvinte tu ești the new guy on the block și îți dorești bani, respect și probabil niște tipe mai bune pe scaunul din dreapta, iar Sgt. Cross vrea liniște în oraș și este pregătit să pună capăt curselor ilegale ce deranjează viața cetățenilor... ziua. Da, aceasta este prima veste bună. Gata cu întrecerile nocturne și cu decorurile mascate de nenumăratele surse de lumină, care nu făceau altceva decât să te obosească și să te deruteze când ți-era lumea mai dragă. Totuși, nu ar fi fost rău să avem și posibilitatea de a participa la curse pe timp de noapte, însă e bine și așa. Un alt lucru important este faptul că poliția și-a luat inima-n dinți și de acum va participa și ea la micile întruniri ale vitezomanilor. Așa că în timpul curselor va fi o adevărată nebunie, deoarece alături de noi vor fi ceilalți concurenți, mașinile din trafic și o grămadă de polițiști. Aceștia din urmă vor apela la diferite tactici pentru a te opri și a-ți mai trece o amendă în cont. Mașinile lor (Cadillac Escalade și Jeep Grand Cherokee) vor apărea de pe toate străduțele, vor folosi blocaje de circulație și vor apela chiar și la suport aerian pentru a te localiza rapid și eficient. Pe măsură ce timpul trece din momentul în care au pornit pe urmele tale, ei devin tot mai agresivi și va fi tot mai greu să le dejoci manevrele mârșave. Dacă ești prins de prea multe ori, te vor lăsa și fără mașină, lucru de-a



Ultimu' la gogoșerie face cinste!












Au băgat și Copșa Mică


O mașină ce nu putea lipsi

dreptul neplăcut. Totuși, în ajutorul tău vine noua găselniță a producătorilor, pe numele ei Bullet Time sau Speed Breaker. Astfel, după o simplă apăsare a unei taste, intri în slow motion, mod în care poți reuși unele schimbări de direcție care să-i lase pe băieții cu sirene în ceață. Această opțiune va putea fi folosită după anumite perioade de timp și trebuie spus că reduce din realismul și așa șubred al curselor. Asta pentru că damage system-ul nu va fi implementat nici în Most Wanted. Încă o mică dovadă a bunei colaborări dintre gameri și producători.

Herghelie de toată frumusețea

Ca să ajungi primul în inimile polițiștilor, va trebui să ai un dosar plin de evadări reușite și de curse câștigate. Evident, pentru acest lucru vei avea nevoie de o mașină bine pusă la punct care, opțional, să mai arate și bine. Și mai evident este faptul că tuningul este deja ceva normal în acest gen de jocuri. Cu banii câștigați vei putea să cumperi piese mai bune pentru mașina ta, care să-i sporească performanțele și să-ți permită participarea la curse cu miză tot mai mare. În urma schimbărilor pe care le faci sub capotă se modifică și felul în care controlezi mașina. Un lucru interesant ne aduce tuningul exterior, pentru care cei de la EA au angajat un designer care să se asigure că mașinile din Most Wanted vor avea un aspect personalizat. Astfel, pentru toate mașinile din joc au fost create părți unice, care să urmărească linia originală. Și a fost ceva de muncă dacă ținem cont că în Most Wanted vom avea peste 40 de bolizi la dispoziție, printre care și Mercedes-Benz SLR McLaren, BMW M3 GTR, Chevrolet Corvette, Ford GT40 și Mustang GT, Lamborghini Murcielago, Audi TT 3.2 V6 sau Lotus Elise. Un line-up care nu e rău deloc, dar din care se pare că nu va face parte nici un membru al familiei Ferrari.

Vom avea opt genuri de curse printre care și sprinturi, knockout-uri, outrun sau curse contra cronometru. Acestea se vor desfășura pe trasee din patru regiuni diferite, printre care și industrială și urbană. Sper că o dată cu renunțarea la cursele de noapte, producătorii să realizeze că pe timpul zilei luciul șoselelor ar arăta chiar stupid și în general, de fapt, să ofere un cadru mai realist în care să ne luptăm cu adversarii, cu traficul și cu poliția. Legat de o grafică mai bună, trebuie spus că atmosfera din Most Wanted va fi încălzită de Josie Maran, a cărei sarcină de a o face uitată pe Kelly Brook este foarte dificilă. Detalii legate de soundtrack nu au fost făcute publice, însă eu îmi pun banii pe o combinație hip-hop/rock, specifică deja pentru lumea curselor ilegale.

Viteză pentru toată lumea

Most Wanted este așteptat să apară la începutul lunii noiembrie și va putea fi jucat atât pe PC, cât și pe alte șapte console printre care și PS2, PSP, Xbox (360). Practic, EA nu-ți lasă nici un motiv să nu te poți bucura de Most Wanted. Nici unul în afară de faptul că acest joc este un hibrid între Underground și Hot Pursuit și nu aduce nimic extraordinar în afară de Bullet Time-ul, pe care aștept să-l folosesc mai curând în F.E.A.R decât în Need for Speed. Totuși, ei ne spun Most Wanted, iar eu le zic: it better be!

■ **Rzarectha**

Titlu	Need for Speed: Most Wanted
Gen	Racing
Producător	EA Canada
Distribuitor	Electronic Arts
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	noiembrie 2005
ON-LINE	www.eagames.com/official/nfs/most wanted/us/home.jsp













ROMTELECOM aduce noi servicii de date şi Internet

În acest an ROMTELECOM a lansat pe piaţa românească o nouă generaţie de servicii de date şi Internet.

iP FIX este un serviciu care oferă acces permanent la Internet, pe bază de abonament cu valoare lunară fixă, trafic nelimitat şi o viteză garantată, de la 64 kbps până la 2048 kbps. Este disponibil pe linie digitală de acces sau ISDN BRA şi oferit în trei variante: iP FIX Compact - destinat companiilor de mici dimensiuni, iP FIX Star - destinat companiilor mijlocii şi iP FIX Ultra - destinat companiilor medii şi mari. iP FIX permite realizarea a diferite aplicaţii ca server propriu de web sau de e-mail, telefonie IP, videotelefonie şi videoconferinţă.

Compania oferă deja, în primăvara acestui an, **ADSL Express**, un serviciu de acces Internet de bandă largă, de mare viteză, la un preţ fix, indiferent de traficul efectuat sau de timpul petrecut online. Acest serviciu a fost conceput pentru a răspunde exigenţelor de calitate şi performanţă ale firmelor şi este deja disponibil în Bucureşti şi marile oraşe din ţară.

MetroNET este un serviciu care oferă acces permanent la Internet şi la reţeaua metropolitană IP a ROMTELECOM, disponibil deocamdată în Bucureşti şi destinat marilor companii. Este oferit pe bază de abonament, cu valoare fixă în fiecare lună, indiferent de volumul de date efectuat şi trafic nelimitat. Utilizarea serviciului MetroNet conferă o eficienţă sporită, permiţând folosirea simultană a unei singure conexiuni pentru aplicaţii diferite (browsing, videoconferinţă download de fişiere etc.) .

ROMTELECOM mai oferă **VPN (reţele virtuale private),** un serviciu de transmisii de date, destinat clienţilor business, bazat pe tehnologie IP-MPLS, care permite transferul informaţiilor în deplină siguranţă, asigurând integritate, confidenţialitate şi performanţă. VPN permite implementarea de aplicaţii suplimentare precum: teleworking, videoconferinţă sau distribuţie acces Internet.

Din portofoliul ROMTELECOM de servicii de date şi Internet face parte şi **Security Link**. Security Link este o soluţie de transmisii de date de bandă largă pentru efectuarea unor copii de siguranţă ale informaţiilor foarte importante (back-up la distanţă) în vederea recuperării datelor, de tip disaster-recovery şi care funcţionează pe suport de fibră optică. Serviciul oferă o conexiune punct la punct de mare viteză, bandă garantată şi trafic nelimitat.

Cei interesaţi de noile oferte ROMTELECOM de servicii de date şi Internet pot scrie la adresa internet@romtelecom.ro sau, mai simplu, pot contacta direct reprezentanţii noştri de vânzări.

review

Creature Conflict – The Clan Wars

Conflict la nivel planetar

Nu întotdeauna o dimensiune în plus înseamnă și un joc mai atractiv. Drept exemple în acest sens stau jocurile care au încercat să ne ofere un gameplay care să se compare cu minunățiile de Worms Armageddon sau World Party. A încercat Atari cu un Hogs of War, au încercat chiar și cei de la Team 17 cu Worms 3D, însă toată lumea a strâmbat din nas și s-a întors la frânghiile și grenadele din era 2D. Acum e rândul celor de la Mithis Entertainment (Nexus – The Jupiter Incident) să ne convingă că și în acest gen se poate face pasul spre 3D. Din păcate, entuziasmul lor i-a împins spre un început lipsit de fair-play. Spun acest lucru deoarece pe site-ul oficial am dat și peste următoarele cuvinte: „This is no game for spineless worms!". Și să fi făcut jocul perfect, acest atac, ascuns în descrierea jocului, este o dovadă a lipsei de respect față de un titlu care și acum se află în preferințele gamerilor. Să vedem totuși cum se prezintă situația în Creature Conflict – The Clan Wars.

Violență în lanțul trofic

Acțiunea jocului se desfășoară într-o galaxie fantastică, în care trei clanuri se caftesc cu ce prind la îndemână, pentru supremație. Avem clanul Techies, reprezentat de maimuțe puse pe șotii, care pot folosi arme hi-tech, însă nu pot înota, clanul Pack, format din canidele înnebunite după o luptă pe cinste, și clanul Frets, alcătuit din rozătoare convinse că undeva, cândva s-a greșit ceva, iar ele au fost detronate din vârful lanțului trofic. Normal, scopul lor este să corecteze teribila greșeală. Mare a fost durerea când am văzut că din echipa rozătoarelor nu face parte și pârșul, oricare ar fi fost el: mare, cenușiu sau cu o coadă stufoasă. Cu siguranță, era cel mai tenace membru al echipei. Pe lângă armele și abilitățile specifice fiecărui clan în parte, și animăluțele au caracteristicile lor, lucru care se observă cel mai bine când acestea se află sub controlul AI-ului. De exemplu, lupii preferă lupta de aproape, castorii sunt maeștrii în utilizarea explozivelor, iar sorex araneus, pentru prieteni chițcanul de ogor, este un excelent țintaș de la distanță.

Războiul din single player este alcătuit din trei campanii (câte una pentru fiecare clan), fiecare cu un număr de 16 misiuni care au loc pe tot atâtea planete diferite. Obiectivele misiunilor sunt dintre cele mai diferite: de la exterminarea întregului ordin animal inamic, până la eliberarea de ostatici sau distrugerea unor obiective strategice. Pe măsură ce avansezi în campanie, se deblochează arme și abilități noi, echipa ta poate primi mai mulți membri, iar la sfârșitul unei campanii apare și clanul The Comedians, care poate fi folosit doar



Hei, asta nu e umbra mea



O planetă mică, dar plină de pericole


Fotografie cu străbunii. Pe atunci era pace

la jocurile de multiplayer. Dar înainte de a te apuca să-ți conduci clanul spre victoria supremă, e recomandat să dai cu semnătura și la tutorial, eventual și la opțiuni, de unde poți să faci și un „invert" de maus. Imediat după ce primești obiectivele primei misiuni și te avânți în luptă cu creatura aleasă, faci cunoștință și cu maestrul acestui joc: AI-ul. Expert


Cine nu-i gata, îl plesnesc cu lopata

în matematici avansate și balistică, acesta nu va înceta să te surprindă cu loviturile lui, executate cu precizia unui jucător din NBA și asta pe nivelul moderat. Dacă mai punem la socoteală și faptul că de obicei are și superioritate numerică, este clar că avem de-a face cu o rezistență destul de puternică. Totuși, un cumul de factori ne ajută să îl punem la respect în final. În primul rând, trebuie să profităm de orice avantaj ne oferă terenul de luptă. Avem adăposturi care ne pot proteja până într-un anumit punct de focul inamic, sunt locuri unde te poți cocoța și unde amplasarea unei grenade este destul de dificilă sau putem să așteptăm mutarea adversarului printr-o băltoacă în care anumite arme nu-și fac efectul. Există însă și locuri de care e bine să ne ferim pentru că pe planete se mai găsesc și mlaștini, lavă, cactuși sau câteva tipuri enervate de arme care se declanșează automat în momentul în care te afli în apropierea lor. Sunt enervante deoarece de obicei te ciuruiesc doar pe tine, iar în unele situații mai pierzi și dreptul de a plesni pe cineva în cap cu fierul de călcat. În Creature Conflict sistemul de joc este identic cu cel consacrat de Worms, ba mai mult, și armele sau abilitățile respectă într-o oarecare măsură tiparele. Astfel avem timpul total pentru misiune și un timp limită în care poți să-ți desfășori atacul, după care mai ai câteva secunde la dispoziție să get the hell out of there! Dacă ținem cont că mai trebuie să practicăm și culesul de cutii cu armament, viață sau abilități, cele 30+8 secunde de abia ajung pentru o mutare reușită. Un alt lucru de care este recomandat să se țină cont pe parcursul misiunilor este ordinea în care lovesc cei până la opt membri ai echipei. Poți astfel să lovești un inamic de două ori consecutiv până să apuce să riposteze, asta dacă nu e deja plecat spre cea din urmă junglă. Încă o metodă ce poate da roade în anumite situații este să-ți poziționezi micuții ucigași „în brațele" inamicului. În acest fel poți să îi oferi și lui din porția de damage care ți-a fost trimisă cu multe urări de bine de la antipod.

Exact în tatuajul cu Jane

Fun under the moons

Nu atât din gameplay, cât din grafică și sunet. Filmulețele sunt geniale, decorurile și personajele parcă sunt luate din desenele animate, iar sunetul nu face nici el excepție. Tot felul de sunete haioase și replici pline de umor vin să dea savoare fiecărei crime în parte. Micile jivine amenință, cer îndurare sau pur și simplu se aberează „off topic" când bomba chimică sau aruncătorul de flăcări le perpelește încet blănița. Camera jocului se comportă bine și poți opta între 3rd și 1st person, aceasta din urmă fiind recomandată pentru momentul în care ești pregătit să lansezi diferitele proiectile. De asemenea, mai și o perspectivă generală a planetei, iar în momentul în care intri în acest mod timpul se oprește și îți oferă posibilitatea să-ți pui la punct strategia de atac. Multiplayer-ul oferă trei variante de a înlocui AI-ul cu jucători mai „flexibili". Avem așadar online-ul, LAN-ul și hot seat în modul skirmish. Și ca meniul să fie complet, nu putea să lipsească Land Generator-ul cu care să putem realiza teatre de război după bunul nostru plac. Jocul este foarte customizabil, iar regulile și condițiile unei partide pot fi schimbate în fel și chip. În final, trebuie spus că Creature Conflict – The Clan Wars este tot un Worms, însă de această dată conflictele au loc între trupe de vertebrate. Este îmbucurător faptul că mai mulți producători încearcă să depășească momentul psihologic al acestui gen și se zbat să creeze jocul care să ne aducă în lumea 3D, însă mai au de lucru. Noi avem ce juca, nu ne grăbim.

■ Rzarectha

Titlu	Creature Conflict – The Clan Wars
Gen	TBS
Producător	Mithis Entertainment
Distribuitor	Cenega Publishing
Procesor	PIII 1,3 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.creatureconflict.net



Grafică	**8/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**9/10**
Storyline	**6/10**
Impresie	**7/10**

7,5

Big Mutha Truckers 2

Mitul neverificat al camionagioaicelor

Acum vreo doi ani a fost lansat un joc prea puțin cunoscut la adevărata sa valoare, Big Mutha Truckers. Pentru cei care au avut ochii mai deschiși decât alții și au luat revista LEVEL, adică asta, probabil că nu este o noutate ceea ce tot zic eu aici. Oricum, faptul că numele conține un 2 în coadă ne duce clar cu gândul la faptul că a mai fost unul înainte... în cazul în care cineva nu mă crede. Așadar, să pornim pe drumurile patriei în camioanele bunicii!

Legenda bunicii

Avem de-a face cu o bunică. Încă din capul locului, la o scurtă privire aruncată asupra fizicului bărbătesc al doamnei Big Mutha, relația bunică=bunătate devine un mit al unei copilării neîmplinite. Probabil că ăsta e motivul pentru care a ajuns să-și odihnească bătrânețile în spatele des al gratiilor. Se pare că, deși a salivat destul de mult pe barele de metal, inoxidabilul material a învins până la urmă. În concluzie, nu îi rămâne altceva de făcut decât să ceară ajutorul nepoților. Pentru a înțelege situația disperată în care se află această bunică, victimă a infamiei premeditate umane, cred că ar fi bine să vă descriu natura ansamblului psihologic propriu nepoților. Nu știu dacă există un cuvânt care să-i descrie mai bine, probabil cretinismul. În mod ciudat, cea care mai e cât de cât normală e nepoata, o blondă de la țară (alias Texas), cu centrul de greutate undeva în față... Ceilalți trei sunt un fel de bărbați, motiv pentru care nu o să intrăm în amănunte. Ideea e că io am ales blonda, decizia fiind undeva la nivel de subconștient, ca o reminiscență posibilă a naturii mele feminine. Mama ha' Mare trebuie scoasă din închisoare cât mai repede cu putință, indiferent de metode, chiar dacă asta include mixing-ul cu ADN hibrid de natură extraterestră.



Mama Mare cea zânoasă



O... parte din oraș

Camionagia

Zona în care se desfășoară activitatea este suficient de pitorească și de orientată spre nevoile camionagiilor încât să o numim Camionagia. Cuprinde un număr de locații, fie ele

orașe, fie baze militare secrete, fie altele, cu specific divers și local. Acestea cuprind în general un magazin, un atelier mecanic, un bar și eventual un cazinou. Introdus în lumea aceasta restrânsă ca dimensiuni, dar plină de posibilități, va trebui să strângi suficienți bani pentru a plăti un număr respectabil de jurați, care vor vota în sprijinul lăsării în liberate a Mamei Mari. Încă de la început, trebuie menționat că acest joc are mai multe conotații sexuale decât Hustler, motiv pentru care mă îndoiesc că se adresează păturii infantile a populației. Noroc că de cele mai multe ori sunt mascate în spatele unei aparențe nevinovate, ca de exemplu părul. Personajele care populează acest mic univers deocheat, acest cuibușor de nebunii, sunt fiecare în parte originale. Surprinzător este faptul că hainele nu reprezintă o necesitate, temperaturile fiind probabil cauza... deși, în partea de nord, într-un orășel înzăpezit, se află cea mai despachetată dintre toate, o hippie naturistă al cărei păr, din păcate, este lung. Evident, majoritatea femeilor din acest joc târăsc după ele aparențele unei lumi artificiale, ideale, în care violența este doar o formă stradală nevinovată, controlată de AI. Universul acesta adolescentin, poluționist, are și bărbați care, după cum spuneam mai devreme, și așa nu contează.

Pe șosea

Așadar, făcând abstracție de ansamblul frugal cu trimiteri către originea fiecăruia dintre noi, prezent pe bordul camionului, va trebui să strângem bani pentru plata juraților. Fiind în posesia unui camion, e timpul pentru comerț. Fiecare oraș are o listă de bunuri care pot fi comercializate, pe principiul cumpăr ieftin, vând scump. Comerțul se face foarte ușor deoarece poți vedea în fiecare oraș care sunt prețurile în întreaga zonă. Practic, orb să fii să nu vezi. De asemenea, în anumite orașe se pot face upgrade-uri la camion, de la modul cum arată până la nitro și la un compartiment special pentru transportat bunuri ilegale. Din nefericire, lista este foarte restrânsă și nu conține nimic original. Pe lângă comerț, se mai pot face bani și acceptând diferite misiuni care apar în timp – să aduni o grămadă de extratereștri de pe drum, să plimbi o vedetă, să ajuți niște mafioți etc. Din anumite puncte de vedere, se aseamănă cu GTA, însă lipsa libertății de mișcare îi reduce foarte mult din potențial. La un moment dat ajungi să nu faci altceva decât să te plictisești, în ciuda comentariilor demențiale și a personajelor pitorești prezente. Comerțul, ca sursă principală de venit, este esențial, altfel șansele de a termina jocul se reduc substanțial. În concluzie, nu este o mare diferență față de primul joc din serie. Personal, am ajuns să joc numai ca să aud ce tâmpenii mai spun unii și alții și ca să mă duc la toate cazinourile din zonă. Totuși, există și câteva locații care nu pot fi accesate decât dacă avansezi un pic în storyline, însă liniaritatea jocului nu se schimbă cu nimic. Ceea ce văd eu este un joc de buget, făcut cu resurse minime, probabil cei mai scumpi fiind actorii.

Pardon...

Aș fi dorit un al doilea joc care să fie mult mai larg decât primul. Aș fi vrut libertate de mișcare pe acest fond al referirilor indecente. Aș fi vrut să simt din plin plăcerile vieții de camionagioaică, străbătând kilometri și agățând autostopiști la discreție. Aș fi vrut un engine grafic modern care să-mi scoată în evidență mai bine Lola-urile din joc. Însă se pare că nu s-a putut, probabil din cauză că distribuitorul nu a văzut decât un joc de zece euro pe care cineva o să-l cumpere pentru că e ieftin și nu pentru că e bun. Însă lumea afacerilor nu se compară cu cea a camioanelor. Dacă totuși vreți să ascultați niște posturi de radio bune și să încasați o porție bunicică de râs, salvați-o pe săraca Mamă Mare din mâinile legii, că e păcat de dânsa.



Naturalețea naturismului

■ Locke

Titlu	Big Mutha Truckers 2
Gen	GTA (sort of)
Producător	Eutechnyx
Distribuitor	Empire Interactive
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.bigmutha truckers2.com



Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	7/10





Barbie Su, camionagioaica



The Russian Guy

War World – Tactical Combat

Arta războiului într-un viitor industrial

Întâi te așezi în scaunul ciudat de comod, doldora de mecanisme ce te ademenesc cu strălucirea lor metalică. După câteva secunde de așteptare în care un tehnician te strânge în Scaunul pe care apoi îl conectează la rețea, ești gata de drum. Pe măsură ce pornesc sistemele, un puls electro-magnetic străbate Scaunul și te îmbrățișează asemenea unei raze călduroase de soare într-o dimineață de vară. Ochii ți se închid, iar o dată ce valul de căldură îți cuprinde întregul corp, explozii multicolore îți asaltează cortexul și ești transportat într-o lume de senzații uimitoare. Conștiința ta este copiată, practic, în matricea masivului mech, trupul rămânând în siguranță așezat în Scaun. După o clipă de ezitare, deschizi ochii și constați că ai devenit un războinic mecanizat înalt de cinci metri. Brațele tale au devenit brațele mech-ului, picioarele tale au devenit picioarele mech-ului și întreaga putere a diverselor sisteme tactice ale mech-ului este acum o extensie a propriei tale conștiințe. Scaunul creează astfel conexiunea supremă între războinic și mașină, unindu-i. Dacă mech-ul este eliminat în luptă, conștiința îți este transferată imediat înapoi în trup, nevătămată. Puține sunt cazurile în care conștiința unui războinic s-a pierdut înainte de transfer.

Să înceapă lupta!

War World este prima creație a studioului Third Wave, format de veteranii Morten Brodersen, Johnni Christensen și Phillip Tave. Aceștia au reușit să îmbine cu migală elementele unui RPG cu intensitatea luptelor cu un caracter mai mult sau mai puțin tactic. War World este însă un titlu axat pe multiplayer, campania single player servind mai mult ca mod de familiarizare cu mecanica de joc și comportamentul unităților mecanizate. Campania solo te lasă să alegi între patru războinici metalici, însă suma de bani cu care vei intra în arenă nu îți va permite, inițial, achiziționarea unui mech mai puternic decât cel din dotare. Banii pe care îi vei câștiga în turneele la care vei participa îți vor facilita apoi nu numai accesul la noi unități de luptă, ci și la arme mai puternice. Pentru început, vei avea de înfruntat câte


În seara asta mâncăm nuci de cocos

un mech sau doi pe nivel, dar pe măsură ce deblochezi accesul la noi arene, războinici mecanizați te vor asalta în număr din ce în ce mai mare, atacând din toate direcțiile cu tot ce are mai bun de oferit o industrie de armament ajunsă la apogeu. La acest capitol, putem enumera mitraliere grele, arma de bază din War World, aruncătoare de mine, rachete ce se ghidează după semnătura termică a țintei, puști laser și alte asemenea jucării aducătoare de moarte. Ca răspuns, te poți folosi de un „jump pack" pentru a sări pe distanțe lungi și astfel să scapi pe moment de urmăritori, să activezi scutul energetic ce te va proteja pentru scurt timp de proiectilele ce-ți urmăresc scalpul cu


E cam mare pentru o nucă de cocos

frenezie sau să te ascunzi în spatele unei perdele de ceață.

Un început promițător

Grafica este primul lucru care-ți ia ochii, level designul este unul de excepție, iar efectele de iluminare excelente. Mai mult, controlul este foarte bun, iar AI-ul te pune, nu de puține ori, în dificultate. Recomandat.

■ KiMO

Titlu	War World – Tactical Combat
Gen	Action
Producător	Third Wave Games
Distribuitor	Third Wave Games
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.warworld.net



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,4

Martin Mystére: Operation Dorian Gray

Tinerețe fără bătrânețe și viață fără de moarte

Dacă tot v-am prezentat în numărul trecut o știre care dezvăluia că Microsoft s-a pus pe cumpărat personajele create de Marvel Comics, iată că în acest număr avem un joc al cărui erou principal este chiar vedeta unei serii de benzi desenate, cunoscută mai ales în Italia. Martin Mystére nu se bucură de notorietatea pe care o au Spider Man sau Hulk și probabil că nici serviciile sale nu sunt la fel de costisitoare, însă este și el un fel de „super erou". În jocul de față misiunea lui este să dezlege enigma Operation Dorian Gray.

Agenția Mystére la treabă

Aventura din acest joc începe după ce Martin este rugat de Travis, detectiv de meserie, să-l asiste în ancheta ce se ocupă cu cercetarea asasinării profesorului Eulemberg. Martin, asemenea profesorului, este pasionat de arheologie și antropologie, lucru care îl recomandă pentru acest caz. Ce începe totuși ca investigația unei crime se transformă ulterior într-o poveste plină de mister, în care personajele ajung să afle răspunsul la cea mai mare dilemă a omenirii. Nu, nu aia cu God, cealaltă. Pe măsură ce avansăm în mister, se explică și apariția în subtitlul jocului a numelui personajului principal din singurul roman semnat de Oscar Wilde. Pe parcursul jocului, Martin trece și printr-un OBE (Out of Body Experience, ca să fim bine înțeleși), moment în care îi predă ștafeta logodnicei pentru o scurtă perioadă de timp. Dintre personaje mai trebuie amintit Java, o matahală care nu a făcut încă pasul spre limbajul articulat și care este oarecum indiferent față de toată tevatura. Finalul jocului nu ne lasă cu ochii pe tavan, cum a reușit Still Life, dar totuși producătorii și-au lăsat o portiță prin care Martin Mystére să se prezinte în fața noastră cu sarcini noi. Jocul nu are un grad ridicat de dificultate și din păcate nu conține decât un puzzle. Este ingenios, într-adevăr, dar asta nu compensează așteptările noastre de la un adventure serios. Așa că cea mai mare perioadă din timp o vei petrece sporovăind cu alte personaje și căutând obiectele necesare diferitelor situații. Această din urmă activitate este puțin îngreunată de mulțimea de lucruri cu care poți interacționa, astfel încât obiectele căutate să nu-ți sară în ochi de la o poștă. Unele chiar te pot împinge pe o pistă falsă, așa că mereu trebuie să încerci să privești situația din cât mai multe unghiuri.

Este LEMUR!

La grafică jocul stă bine, personajele și locațiile prin care acestea caută cheia misterului sunt excelent realizate și reușesc să creeze atmosfera țintită. Aceasta este stricată într-o bună măsură de un voice acting slab, în special din cauza felului impasibil în care sunt rostite replicile. Probabil că erau foarte plictisiți oamenii la înregistrări, de au reușit să se exprime cu o intensitate comparabilă cu cea a unei ore de educație civică. Altă problemă, minoră de această dată, ar fi etichetarea defectuoasă a unora dintre obiecte. Îmi spun mie că lemurul pe care-l văd în fața ochilor e maimuță și covorul pe care stau e de fapt un telefon. Măcar la partea cu lemurul și-au dat seama mai târziu și au redenumit biata creatură. În rest, jocul nu are alte probleme și îl recomand pasionaților genului adventure, nu înainte însă de The Longest Journey și Still Life. Asta e, bad timing.

■ Rzarectha



Și după ce-l fierb la foc mic patru ore juma'?

Titlu	Martin Mystére: Operation Dorian Gray
Gen	Adventure
Producător	Artematica
Distribuitor	GMX Media
Procesor	PIII 733 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	www.gmxmedia.net/mm/



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7,8



Grijă mare la cabluri că mă lași fără net

Dungeon Siege II

Efectele benefice ale hibridizării

O să încep cu o referire la ceea ce, fără îndoială, este jocul cel mai prezent în gândurile noastre în acest an, World of Warcraft. Spuneam în articolul dedicat acestuia că Blizzard a adunat din majoritatea jocurilor online și a RPG-urilor ceea ce era mai bun și le-a unit sub un singur nume, creând un joc impresionant din punct de vedere al calității, deși relativ lipsit de elemente originale. Se pare că această „boală" se ia, pentru că iată că și cei de la Gas Powered Games au aplicat o metodă similară. Și încă o dată s-a dovedit că astfel de hibride au tendința de a fi foarte bune din punct de vedere calitativ... ceea ce, sincer, nu mi se pare neașteptat. Contează doar cât de gameri sunt aceia care creează jocul.

Fundația

Evident, pentru a crea un hibrid, ai nevoie în general de o bază, relativ solidă, cu un aer măcar de originalitate. În trecut, seria Diablo a cam dominat piața fără nici un drept de apel, pur și simplu datorită faptului că jocul era extrem de accesibil oricărui tip de gamer, lucru care se regăsește în toate jocurile de la Blizzard. O serie de producători au încercat să detroneze acest monstru de pe piață cu diferite hack & slash-uri, însă dată fiind calitatea producțiilor, șansele s-au dovedit a fi aproape de zero. Primul dintre ele care a scos capul din ignoranță a fost Dungeon Siege. Pe lângă faptul că oferea un engine full 3D și o grafică plăcută, avea anumite elemente de originalitate care te țineau în fața lui fără să vrei. Practic, simțeai cam aceeași determinare ca atunci când jucai Diablo 2, însă, pe de altă parte, parcă lipsea ceva. Problema lui era „the content", adică un bagaj minor de item-uri, quest-uri etc. Ideea de party era superbă, însă lipsa unui control cât de cât asupra lui îl făcea de foarte multe ori frustrant. Apoi bagajul de abilități, skill-uri, era prea asemănător cu cel din

Diablo pentru a mai surprinde cu ceva. Și uite așa, a rămas un pretendent la supremația în materie de hack & slash, fără a-și depăși vreodată condiția. Din fericire, lucrurile s-au schimbat radical. Când mă uit în urmă, în Dungeon Siege nu văd decât un fel de schelet pe care s-a adăugat adevărata parte a jocului, și anume calitatea.

Rezultatul

Trebuie totuși să recunoaștem că Dungeon Siege, deși e doar fundația, e un punct de la care oricine și-ar dori să pornească. Gas Powered Games are, se pare, o echipă de producție strălucită. A face o selecție de părți bune din alte jocuri este totuși o muncă ce necesită prezența unei culturi gamer-istice foarte avansate. A renunța la originalitate este de asemenea foarte greu în condițiile în care ești un producător cu mult ego. Cei de la Gas Powered au făcut clar un compromis, care a dus la Dungeon Siege 2. Încă de la început, vei întâlni în joc elementele specifice Dungeon Siege, dar totodată și elemente familiare pe care inițial poate că nu o să știi de unde să le iei. În primul rând, vom începe cu storyline-ul, care de data aceasta nu mai este la fel de fad ca în primul. Inspirată oarecum din seria Heroes, povestea se învârte în jurul unei săbii și al unui scut, ambele fenomenal de puternice, capabile să creeze sau să distrugă o lume în funcție de mâna pe care ajung. E interesant că s-a încercat a se crea o istorie adâncă a lumii Arannei, întinsă pe mii de ani și foarte bogată. Și mai interesant este că s-a reușit. În viitor, cred că o vom putea pune pe aceeași linie cu universuri mari gen Might and Magic sau The Elders Scrolls. Dacă vei acorda un pic de atenție textelor din joc, fie vorbite, fie prezente în cărțile împrăștiate prin tot realm-ul, pas cu pas vei fi prins într-o lume fantasy foarte plăcută, interesantă și plină de evenimente. Din nefericire, abundența acestor cărți nu se compară cu cea din Morrowind, spre exemplu. Probabil că în viitor cei responsabili vor acorda mai multă atenție acestei părți, pentru că atmosfera într-un RPG sau Action-RPG este esențială pentru succesul său. Revenind la plot-ul central, în vechime acest scut și această sabie s-au întâlnit în luptă, scutul de partea binelui, a lui Azunai, și sabia de cea a răului, a lui Zaramoth, lucru care a dus la un cataclism de proporții fenomenale și la începutul unei noi ere. Anticii au reușit să ascundă sabia și de asemenea să adune rămășițele scutului, pe care le-au distribuit în locuri cât mai greu accesibile. Tăcerea s-a așternut asupra locației lor, până când un anume Valdis s-a născut cu suficientă putere pentru a încerca să pună mâna pe întreaga lume. Cu ajutorul vrăjitorilor rămași de partea răului, el a reușit să descopere locașul Săbiei lui Zaramoth, precum și locația aproximativă a pieselor Scutului lui Azunai, motiv pentru care lucrurile încep să meargă tare prost în lumea Arannei. Și cum spunea cineva - e vremea pentru un erou!


Un Half-Giant pe nume Uzichel

Cutia Pandorei

Când am jucat în beta-ul acestui joc, lipsea de la început exact partea cea mai importantă, și anume modul în care tu, ca viitor erou, ești introdus în acțiune. După fenomenalul cataclism, doar o mică parte a lumii a fost salvată, pădurile Vai'lutra. În centru se află orașul Aman'Lu, care după cataclism a adăpostit mulți dintre supraviețuitorii aparținând oamenilor și half-giant-ilor. De acolo te tragi și tu, însă fiind o fire mai războinică, te-ai angajat ca mercenar în slujba lui Valdis, fără a avea idee în ce te bagi. Jocul începe cu un atac asupra unui orășel al driadelor, unde alături de prietenul tău elf îți faci datoria și rupi tot ce mișcă. Ceva mai târziu însă realizezi că a fost o greșeală, deoarece templul orașului adăpostea una dintre bucățile Scutului lui Azunai, pe care Valdis voia să pună mâna. Evident, lucrurile merg prost, Valdis îi execută pe toți cei care au văzut ceva, însă ca prin minune, amicul tău din copilărie îți salvează viața cu prețul vieții sale. A doua zi te trezești prizonier al driadelor, cu un „ring of submission" în jurul gâtului. Motivat de dorința de a te întoarce acasă, în orașul elfilor Aman'Lu, încerci să îți câștigi libertatea prin a convinge driadele că nu ești un om rău, până la urmă... De aici încolo, povestea capătă amplitudine, este permanent prezentă și superbă din punct de vedere al conținutului. Deși nu este originală, totuși impresionează prin bogăția conținutului și prin relația extrem de strânsă cu gameplay-ul. O dată cu acest atac, Valdis și-a făcut cunoscute intențiile și Cutia Pandorei a fost deschisă.

Echipa de șoc

Vei avea posibilitatea să alegi să faci parte din cele patru rase mari prezente: human, driad, elf și half-giant. Fiecare are bonusuri caracteristice, care se vor reflecta mai târziu în gameplay. Din nefericire, nu poți anticipa încă de la început ce fel de personaje îți vei putea adăuga în party, motiv pentru care alegerea inițială va fi un pic grea, în privința clasei pe care dorești

specializarea. Inițial, am pornit de la ideea că Dungeon Siege 2 este un hack & slash și nimic mai mult. Ulterior însă mi-am dat seama că înclină mult mai mult spre partea de RPG, spre genuri ca Baldur's Gate de exemplu. Evident, complexitatea este mult mai scăzută, însă modul de gameplay pe care jocul ți-l impune este similar cu seria de la Bioware. Așa că party-ul va trebui gândit în concordanță. Spre exemplu, vei avea nevoie de cel puțin un tank, un healer, respectiv un damage dealer. Clasele pe care te vei putea specializa sunt în număr de patru: Melee, Ranger, Nature Magic și Combat Magic. Așadar, tank-ul va fi fără îndoială un warrior, healer-ul va trebui să meargă pe Nature Magic, iar damage dealer-i sunt Ranger și Battlemage. Inițial, ești limitat la un singur component în party, dar vei putea cumpăra încă două slot-uri de la inn. După level 36, când vei deveni un adevărat veteran, mărimea party-ului va putea fi din nou crescută și, mai departe, după level 70. Jocul are trei niveluri de dificultate – Mercenary, Veteran și Elite. Pe Veteran și Elite vei putea juca numai după ce vei dobândi un anumit nivel, respectiv 36 și 70 și vei termina jocul pe cel anterior, cam la fel ca în Diablo II cu Nightmare și Hell. Dimensiunea party-ului este, după cum observi, în relație strictă cu nivelul de dificultate. Evident, nu au fost uitați nici companionii din primul joc, însă de data aceasta, pe lângă clasicul măgar, vei putea alege o serie de alte entități, de la Dire Wolf până la Ice Elemental și Necrolithid. Ceea ce este interesant e faptul că acești companioni sunt și aliați foarte puternici, nemai-având doar o funcție unică, de transport. Dar despre asta un pic mai încolo.


Când comorile se supără...


Măgărușul încă nu a ajuns la maturitate

RPG

Poate că ceea ce face într-adevăr din acest joc unul de excepție este sistemul de dezvoltare a personajului, care nu este original, însă e un fel de combinație între Dungeon Siege, Diablo și World of Warcraft. Astfel, fiecare personaj în parte vine cu un bonus de rasă pe cele trei atribute de bază: Strength, Dexterity și Intelligence. Acestea reprezintă de fapt bagajul genetic al fiecăruia. Ele influențează în mod direct nivelul cu care pleci în cele patru specializări: Strength – Melee, Strength+Dexterity – Ranged, Intelligence – Nature și Combat Magic. Practic, cu cât vei avea Intelligence mai mare, cu atât vei avea mai multă mana, respectiv vrăjile vor fi mai puternice. Mai departe, găsim un talent-tree care e un hibrid de Diablo II cu World of Warcraft, unde la fiecare nivel vei putea investi câte un punct pentru a specializa personajul și mai mult. E interesant că pentru fiecare dintre cele patru clase, acest talent-tree oferă cel puțin două linii de specializare. Evident, îți vei putea dezvolta personajul cum dorești deoarece toate cele patru specializări sunt posibile indiferent de rasă. Astfel îți vei putea construi clase hibride, ca de exemplu Melee/Nature Magic sau Melee/Ranger etc. Din punct de vedere al eficienței, nu e recomandabil, mai ales că poți îngloba personaje specializate în party. În funcție de cum îți vei băga punctele în acest talent-tree, în timp, vei primi puteri, care de obicei sunt devastatoare. Problema e că au un timp de încărcare care variază pentru fiecare și care, exceptând Shield Bash-ul, e destul de lung. Probabil că te întrebi totuși cum cresc atributele, respectiv nivelul de specializare. Ei bine, aici ajungem la partea cu ceea ce folosești. Dacă utilizezi vrăji nature, îți va crește Nature Magic, care succesiv va aduce și creșterea Intelligence-ului. Dacă folosești mai mult melee, atunci vei avea creșteri în Strength și Dexterity etc. Interesant e faptul că și celelalte abilități cresc, în sensul că Strength-ul se dezvoltă în timp, chiar dacă mergi pe magic, dar mult, mult mai încet. Ei bine, atunci cum este determinat momentul în care se face un level-up? Partea asta e mai sticky. Inițial, am crezut că e o funcție de specializare, însă mai târziu am observat că e o funcție exclusivă de experiență. Fiecare tip de monstru în parte distribuie o anumită cantitate de experiență în party, atunci când moare. Level-up-ul se face atunci când se atinge un număr fix, bine determinat, după o grilă similară cu cea din restul RPG-urilor. De aceea vei ajunge poate la level 30 cu un Nature Magic de level 26 și un melee de 8, fără o relație vizibilă cu nivelul personajului. Oricum, ceea ce am observat este că nivelul de specializare niciodată nu o să depășească nivelul personajului, adică nu o să ai level 30 în melee și personajul de level 29.



În bătaia soarelui dimineața la 5 după o noapte plină de aventură... pe plajă

... tot RPG

O dată ce am clarificat sistemul de avansare, e vremea să mai aflăm ce mai oferă acest joc, apropo de personaj. Mai exact, este vorba despre spellbook, care, sincer, este cea mai originală chestie din joc prin faptul că există o secțiune de Autocast. De fapt, sunt trei secțiuni – Active Spell, Autocast și Rezerve Spells. Active Spells are patru sloturi per spellbook și conține vrăjile care sunt folosite în mod activ în combat, de la cele de atac, healing și până la cele de summoning. Autocast-ul în schimb este superb ca idee. Anumite vrăji, care includ buff-uri, healing-uri, respectiv curses, pot fi integrate în cele două sloturi alocate și vor fi castate independent, chiar și de personajul pe care îl ai sub control activ. Ideea e că acest engine de Autocasting este perfect realizat, pentru că nu am văzut până acum nici un fel de bug. În clipa în care tank-ul primește damage egal cu minimul de healing care poate fi castat, acesta va fi vindecat. Buff-urile sunt automat castate atunci când expiră, iar curse-urile ori de câte ori e nevoie, niciodată aiurea sau unul peste altul. Sloturile de Rezerve Spells sunt folosite exclusiv pentru vrăji care să nu ocupe spațiu în inventory... nu am văzut să aibă vreo altă funcție. Bineînțeles, mai e și inventory-ul, care nu cred că are nevoie de prezentare. Oricum, spațiul este limitat, însă suficient de mare.

La luptă!

Acum că se știe cum se dezvoltă un personaj, e timpul să-l punem la treabă, moment în care vom vedea și cum funcționează teoria. Pe partea de melee nu sunt prea multe de spus. Personajul trebuie pus în față, preferabil cu un scut în mână cu care să atragă monștrii folosind Shield Bash-ul (vezi aggro controlul din MMORPG-uri), astfel fiind asigurată protecția casterilor. Aici cred că e timpul să vorbim un pic de content, adică arme, armuri, enchanting, respectiv vrăji. Din punctul de vedere al echipamentului pe care Gas Powered l-a introdus în baza de date, am fost de-a dreptul impresionat. Evident, nu depășește deocamdată diversitatea din Diablo 2, însă e pe aproape. Sistemul de marcare a rarității seamănă cu cel



Puzzle-ul a fost rezolvat... Harta comorii e la mine

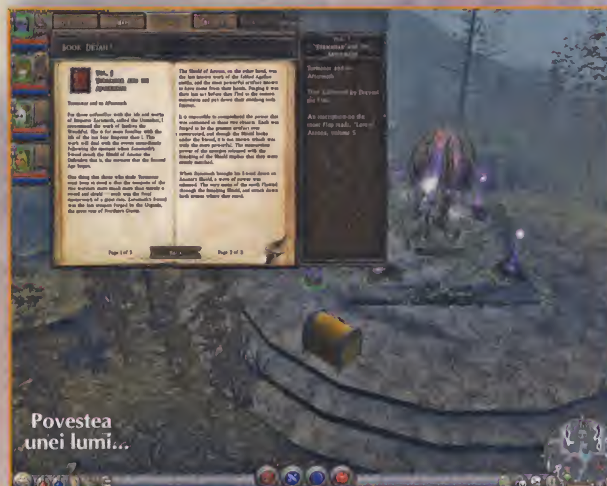


Grijă cu supa, bunicule

din World of Warcraft și Diablo, adică avem echipament comun, rar, unic, respectiv de colecție, ce are culorile aferente: gri, albastru, mov și galben. Pe lângă acestea, mai avem așa-numitele „enchantable items", a căror calitate este marcată de la normal la greater, în funcție de câte sloturi are pentru regeants. Aceste regeants sunt componente naturale sau artificiale îmbibate cu proprietăți magice, care pot fi transferate item-urilor. Enchanting-ul poate fi făcut doar în orașele principale de către un NPC Enchanter... evident. Oricum, droping-ul pentru magic items are o rată destul de mare, ceea ce poate face oarecum inutilă munca de enchanting, mai ales că regeant-urile ocupă destul de mult loc în stash. Însă asta depinde de fiecare. La capitolul set-uri, eu până la level 24 aveam deja unul întreg de ranger, bonusurile fiind remarcabile. Vrăjile în schimb sunt destul de puține ca număr, însă potente. E bine că a fost inclusă și o vrajă de town portal care poate fi folosită de către oricine și asigură transportul rapid în ambele sensuri, utilă pentru golit inventory-ul. Cred că acum ar fi timpul să vorbim un pic și de companioni. După cum spuneam, numărul lor este acum mult mai mare și fiecare are abilitățile lui speciale. Practic, când îl cumperi, vine în stadiu de copil. El trebuie hrănit cu magic items pentru a crește și a ajunge în stadiu de adult, trecând prin trei etape intermediare. La fiecare salt spre o nouă etapă, el va dobândi anumite caracteristici, ca orice personaj în parte de fapt, dar care sunt direct proporționale cu nivelul la care a ajuns și genul de item-uri cu care a fost hrănit. Dacă mănâncă arme, va crește în Strength și Dexterity. Dacă mănâncă vrăji, va crește în Intelligence ș.a.m.d. Cu timpul, el va dobândi și niște abilități, ca de exemplu o putere specială și ulterior o emanație. Această emanație este ca un fel de aură care este permanentă asupra întregului party. Spre exemplu, măgarul va sparge și va deschide toate quest-urile din joc, Ice Elemental-ul va da Ice Resistance Aura, iar altul, nu zic care, Mana Regeneration Aura. Practic, pet-ul devine aproape o necesitate atunci când construiești un party.

... tot la luptă!

Cu un party echilibrat cu personaje specializate sau companioni, nu ar trebui să ai probleme în acest joc. Practic, nivelul general de dificultate este mediu, cu un număr decent de oponenți și boși cu mult bun simț. Totuși, spre sfârșit, lucrurile se mai complică, însă mi se pare perfect normal. În acest cadru, trebuie să vorbesc neapărat despre lume și designul grafic. Engine-ul full 3D este destul de pretențios din punct de vedere grafic, însă poate fi jucat destul de bine chiar și cu 15 frame-uri pe secundă. Peisajele sunt superbe, iar zonele extrem de variate ca relief și vegetație, fără a apărea nici cel mai mic sentiment de monotonie vizuală. La tot pasul apar tipuri noi de monștri, care mai de care mai speciali, cu diferite abilități, resistance-uri sau înclinații spre a deveni furioși (spre exemplu, unii dintre ei devin furioși pe acela care adună comorile). Controlul camerei este aproape total, nivelul de zoom excepțional, iar fiecare schimbare de echipament se reflectă corespunzător asupra personajului. Din nefericire, hărțile sunt complet liniare și nu îți dau libertatea de mișcare pe care o ai în alte RPG-uri. Să sperăm că va apărea un editor de hărți sau ceva de genul acesta, care să permită crearea de content nou. Uite așa ajungem la partea de multiplayer. Jocul este clar gândit și pe ideea de multiplayer, deoarece anumite zone au clădiri care nu-și prea justifică prezența, fiind destul de inutile în single player. Spre exemplu, pe parcursul campaniei vei învăța o serie de chant-uri care dau boost-uri temporare pe membrii party-ului dacă sunt recitate în anumite shrine-uri. Durata este însă scurtă și efectul relativ. În multiplayer însă și în PVP mai exact, aceste chant-uri pot avea un rol esențial în câștigarea unei lupte. De asemenea,



Povestea unei lumi...

mai sunt mana și health shrine-urile, care încarcă instant personajele cu cele două elemente esențiale. Deocamdată, anumite bug-uri nu ne-au permis să jucăm în multiplayer, însă o dată ce vor fi rezolvate, vom arunca o privire mai atentă și vom împărți impresiile cu voi.

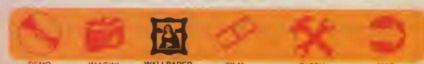
Și am grăit

Pe lângă grafică, mai e și sunetul, al cărui suport pentru EAX chiar funcționează, spațializarea și efectele sonore fiind de calitate. Muzica este simfonică, plăcută și relaxantă. În concluzie, avem în față încă un joc care, la fel ca cel de luna trecută, Battlefield 2, a depășit orice așteptări în materie de gameplay și nu numai. Eu zic că direcția pe care jocurile pentru PC au luat-o este una foarte bună și vom mai vedea cu siguranță și altele de aceeași calitate în lunile care urmează. Evident, nu am reușit chiar și în atâtea pagini să spun tot ceea ce era de spus despre acest joc, însă sunt sigur că veți descoperi voi restul.

P.S. Multă lume a spus că modul de control al personajelor este defectuos. Ideea este că, pe lângă cele două moduri, Mirror și Rampage, se mai poate configura și din opțiuni ca personajul să atace automat fără să ții apăsat tot timpul butonul mausului. Până la urmă, chiar și acei review-eri profesioniști de pe site-urile de specialitate ar trebui să fie mai atenți...

■ **Locke**

Titlu	Dungeon Siege 2
Gen	RPG (nu hack & slash)
Producător	Gas Powered Games
Distribuitor	Microsoft Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.gaspowered.com/ds2/



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	10/10

9,2



Malac, unul dintre cele trei capete

Prison Tycoon

Lăsaţi delincvenţii să vină la mine

Nu ştiu cu siguranţă dacă intenţia producătorilor de tycoon-uri e să ne arate că se pot scoate bani până şi din hârtia igienică pentru stângaci sau să ne ofere pentru câteva clipe senzaţia că suntem oameni cu greutate în lumea afacerilor, însă Prison Tycoon, cea mai nouă producţie a oamenilor de la Virtual Playground, mă face să mă gândesc serios la expresia „a făcut bici din rahat, nu pocneşte, dar i l-a vândut unui surd".



E mică, da'i a mea!

Vând deţinut în perfectă stare de funcţionare

Cu alte cuvinte, se pare că şi o închisoare poate fi o sursă de profit. Şi, ca să evit anumite întrebări sarcastice (pe care mi le-am pus şi eu cât timp s-a instalat jocul), nu, profitul nu e obţinut în urma vânzării deţinuţilor pe piaţa albaneză a organelor şi a fabricilor ruseşti de clei. De fapt, nici nu sunt prea sigur cum anume obţin profit, având în vedere că de vreo două zile închisoarea îmi merge în pierdere... Am o bănuială că exploatarea deţinuţilor în micile ateliere meşteşugăreşti amenajate în curtea închisorii şi micile acţiuni caritabile săvârşite de sufletele miloase (sau de guvern) joacă un rol destul de important, însă până nu-mi aprind trabucul cu o hârtie de 100 de dolari... tac chitic. La problemele financiare se poate adăuga şi senzaţia de neajutorare pe care o simţi când te trezeşti faţă în faţă cu douăzeci de puşcăriaşi dornici de libertate şi nu ştii cum să-i mulţumeşti (e puşcărie, pentru numele lui Dumnezeu, ei trebuie să fie nefericiţi), amplificată de lipsa unui tutorial şi de un manual mult mai vag decât articolul de faţă. Până la urmă realizezi ce trebuie să faci, însă există mari şanse (probabilitatea e de peste 80%) să dea plictisul peste tine, să laşi deţinuţii în plata Domnului (gardian) şi să cauţi prin directoarele jocului blues-ul ăla fain care se aude în fundal.



Show'em some lovin', nigga!

Dacă totuşi eşti mai răbdător - deşi nu prea ai motiv - poţi obţine scurte momente de satisfacţie urmărind micile conflicte din curtea închisorii apărute în urma unui regim prea strict de detenţie sau meciurile de wrestling, etapa intergăşti, ce au loc dacă eşti prea blând cu deţinuţii. În schimb, dacă faci totul ca la carte (cabinete medicale, gardieni pricepuţi, locuri de relax şi voie-bună, consiliere psihologică), nu prea ai ce vedea. Deci, tot la plictiseală ajungem. Până la urmă, lipsa tutorialului poate fi privită ca un lucru bun... cu cât renunţi mai repede, cu atât mai bine...

Privesc din Doftana prin gratii de fier

Avem un CD (presupunând că nefericitul cumpărător a „arestat" versiunea de CD) de 650 MB. Să zicem


Ca la Bobâlna, băieți!


Auzi, prin seifuri poți trece?

că, în urma unui efort imens de voință, „deținutul" este aruncat în celula CD-ROM-ului, unde va fi pus la muncă. După un control amănunțit, vom observa uimiți că mai mult de jumătate din suprafața discului este ocupată în mod abuziv de o comunitate de paraziți denumiți în limbaj de specialitate „demo-uri". Pe care nu le va instala nimeni, dar nu dă bine la public să livrezi un CD pe jumătate gol. Ceea ce înseamnă că Prison Tycoon are în „arendă" în jur de 300 de MB. În urma unui exercițiu simplu de logică, realizăm că delincvenții fotorealistici vor trebui să mai aștepte un Prison Tycoon 25, gratiile sunt nevoite să se descurce și fără bump mapping, iar fundurile deținuților nu se vor reflecta frumos în faianța de la dușuri la fel cum nici ochii flămânzi ai negrului de doi metri nu pot fi observați în săpunul scăpat de caucazianul timid (ghinionul lui) de la dușul doi. Într-un cuvânt, o jumătate de CD nu e tocmai locul ideal pentru a „ascunde" un motoraș grafic ceva mai răsărit decât al unui Trăbănțel (și mă refer aici la „putere"), însă cu multă imaginație și puțină muncă s-ar fi putut obține un rezultat cât de cât decent. Având în vedere categoria de vârstă căreia îi este destinat (13+), m-aș fi așteptat la ceva mai multe brizbrizuri și artificii grafice (se știe că tineretul se dă în vânt după așa ceva), nu la niște grămăjoare amorfe de poligoane îmbrăcate în portocaliu și alb care trec prin zidurile diverselor clădiri din închisoare ca David Copperfield prin Marele Zid Chinezesc (măcar Copperfield are bunul simț să se ascundă). Abilitățile „houdienești" ale pârnăiașilor m-ar fi impresionat profund dacă aș fi avut plăcerea să le văd la circ, nu într-o închisoare, unde zidurile ar trebui să fie la fel de impenetrabile ca sutienul Maicii Tereza.

O întâmplare amuzantă, care probabil spune multe, a fost întâlnirea dintre cursorul mausului și singura metodă de interacțiune dintre om și engine-ul grafic, și anume un buton banal, pe care scria „Level of Detail". După micile comentarii sarcastice („care detaliu, gogule?" „uite veverițaaaa!!!" „gonește, mă, musca de pe ganteră că n-o poate ridica Vasile"), butonul a fost atins, iar rezultatul a fost uimitor: au dispărut cinci copaci (pe numărate) din codrul vecin cu închisoarea și frate cu evadatul.

Viața la răcoare

La sfârșit de articol, încă nu mi-e prea clar de ce s-ar chinui cineva să arunce pe piață un tycoon cu pârnăiași. Dar să presupunem că există oameni și oameni, iar unii dintre ei chiar se ocupă de așa ceva și au șanse mari să obțină un... să-i zicem produs interesant (vezi Oz). Însă, dacă tot ți-ai făcut damblaua și ai făurit un joculeț cu pușcăriași, fă-l puțin mai înspăimântător. Puștilor trebuie să le fie frică de pușcărie ca de școală, nu să creadă că viața la „zuhaus" se rezumă la pilitul (în limite legale) într-un atelier auto, la meciuri de baschet (cu mingea, nu cu țeasta ghinionistului din celula 273), la bătăi cu perne (fără chei franceze în ele) și la dușuri relaxante cu apă caldă și săpun lichid. Mi-e și teamă să mă gândesc ce concluzii ar trage ipoteticul meu copil de 13 ani în urma unei sesiuni de „reabilitare" a grămezilor de poligoane portocalii care duc o viață de lux și trândăvie în parcul de distracții pe care ValuSoft se încăpățânează să-l numească „închisoare".

În afară de micile conflicte dintre deținuți și „stăpânire" (pot fi evitate prin „calmarea" lor cu una bucată sală de lectură sau alte locuri de recreare) sau între două găști rivale (prea multă libertate strică), câteva camere de supraveghere și cererile ocazionale (pe care oricum nu le semnam) de eliberare condiționată, aproape nimic nu m-a convins că sunt la cârma unei închisori și nu în fruntea unui azil de bătrâni unde dispariția unei proteze declanșează bătăi cu fulgii de fasole serviți la prânz. Păcat, căci mi-am dat seama că un Prison Tycoon a cărui atmosferă ar urma „trend-ul" stabilit de Oz: Închisoarea Federală și mai puțin dulcegăriile din Love Boat ar fi mană cerească pentru tineretul cumpărător de GTA: San Andreas.

■ cioLAN

Titlu	Prison Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Virtual Playground
Distribuitor	ValuSoft
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB (T&L)
ON-LINE	www.valusoft.com/products/prisontycoon.html



Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	5/10

5,7

Silver Wings

Aripa de argint românească

Abia aștept ziua în care nu va mai trebui să scot în evidență că un anumit joc bun este făcut de români, ca și cum așa ceva este de-a dreptul ieșit din comun. După câte văd io, acea zi se apropie pentru că din ce în ce mai mulți conaționali reușesc să iasă cu brio în față prin producțiile lor. Dacă Ubisoft Romania a dat lovitura cu Silent Hunter 3, iată că Bumpusht! abordează un cu totul alt gen, și anume acela al arcade-urilor.

Arcade!

Genul arcade se adresează în general unei anumite categorii de oameni care nu fac parte neapărat din grupul gamerilor. Cu alte cuvinte, multă lume joacă, puțini sunt gameri. Evident, printre noi există și o serie de pasionați de arcade-uri, mai ales datorită faptului că într-o anumită eră aceste jocuri erau la putere și dominau de departe piața. Astăzi lucrurile au devenit mai complicate în sensul că existența unui număr atât de mare de genuri a dus la relativa intrare în anonimat a arcade-urilor, lucru care din păcate nu este unul tocmai bun. Jocurile arcade au tendința să relaxeze omul după problemele zilnice, spre deosebire de exemplu de Battlefield 2, unde câteodată stresul atinge cote apoteotice. Personal, mă bucur că Bumpusht! a abordat acest gen și trebuie să spun că a făcut-o într-un mod demn de toată lauda.

Just Shoot?

După cum știți, în general arcade-urile nu sunt jocuri cu storyline, în care să te implici și care să te determine să joci în cantitate suplimentară. Bumpusht! a dorit să creeze ceva mai mult decât atât, motiv pentru care a realizat o mică poveste pentru a ne ține cât de cât în priză. Veți avea posibilitatea de a juca în pielea a două personaje, fiecare cu nava personală, cu unele caracteristici specifice. Avem filmulețe, dialoguri, totul interactiv ca un mic serial. Singurul lucru pe care îl pot reproșa este faptul că deși cunoștințele de limbă engleză par a fi foarte bune, totuși accentul în unele cazuri este „way out" față de cum ar trebui să sune. Ar fi trebuit niște vorbitori nativi de limbă engleză sau făcut eventual în română... Din fericire, te obișnuiești și nu pot spune că scade din calitatea gameplay-ului. Eventual, sari peste poveste. Din restul punctelor de vedere, lucrurile stau mult diferit. Engine-ul grafic este drăguț și bănuiesc că se mișcă excepțional chiar și pe sisteme cu minimă accelerare 3D TnL. Bagajul „tehnic", conținutul, este mulțumitor, armele suficiente, iar sarea și piperul sunt reprezentate de posibilitatea de a face upgrade-uri pe parcursul celor 30 de niveluri. Din punctul meu de vedere, nivelul de dificultate chiar și pe easy este destul de ridicat, ceea ce multora o să le placă cu siguranță. Io, fiind un om mai lipsit de răbdare, nu am reușit să devin foarte „addicted".

La coadă!

Jocul poate fi achiziționat și dowload-at de pe site-ul oficial și costă în jur de 20 de dolari. Personal, consider prețul un pic cam mare, dar probabil că Bumpusht! se așteaptă să vândă jocul mai mult în exterior decât la noi. Poate că ar fi meritat și un preț special pentru cei care nu au „avantajul" de a fi născuți în Vest, unde 20 de dolari îi poți face în două ore de muncă.

■ Locke



Și una pe fond deschis...

Titlu	Silver Wings
Gen	Arcade
Producător	Bumpusht!
Distribuitor	Bumpusht!
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.bumpusht.ro



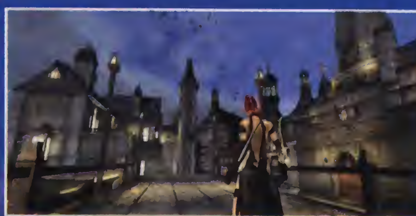
Grafică	7/10
Sunet	6/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	7/10

7

BloodRayne 2

Undeva, acolo sus, o vampă mă iubeşte

Au trecut mai mult de un an de la lansarea primului joc din seria BloodRayne şi zece luni de la apariţia mult aşteptatei continuări. Zece luni în care băieţii de la Majesco fie s-au cinstit zilnic cu nişte sticle de votcă în compania unor soprane cu sâni supradimensionaţi, fie au admirat asfinţituri de pe plajele unor insule bananiere fictive, legănaţi de braţele unor frumuseţi nubiene. Cred asta pentru că nu reuşesc să înţeleg cum poţi lansa versiunea pentru console a jocului, iar apoi să freci menta timp de zece luni de zile doar ca să-ţi aduci aminte, într-un final, că de Revelion le-ai oferit posesorilor de PC-uri un demo. Iar după încă o noapte în care ai luat la rând toate strip-cluburile şi tavernele din oraş, să-ţi dai cu latul palmei peste ochi. „Măi să fie! Puteam să jur că l-am făcut şi pentru PC! Hehe... Doamne, da' bine-i mai stă în Playboy! Uuu, poster!" Şi se făcu lumină! Dintr-un salt, amicul nostru este în şifonier, din care scoate cu grijă o cutiuţă dosită strategic în spatele cutiilor de bere. După o scotocire atentă a conţinutului, descoperă surprins o carcasă care, într-o cu totul altă împrejurare, i-ar fi sărit oricui imediat în ochi. „Uau!", exclamă el scobindu-se într-o ureche. „Şi eu care credeam că-i porn..."


Liniştea dinaintea furtunii

31 octombrie, noaptea de Halloween

Înainte să ne aruncăm într-o nouă baie de sânge, ar fi cazul să ciuliţi urechile la o scurtă lecţie de istorie. Vedeţi voi, fătuca cu înclinaţii sangofile n-a fost niciodată genul de şcolăriţă fluierată prin sălile de clasă sau majoreta sorbită din priviri de pe banca de rezerve a echipei adverse. BloodRayne este un vampir, născută din împreunarea dintre un dhampir şi o apetisantă reprezentantă a sexului nostru frumos. Ahem!... omenesc. Binecuvântată cu puterile unui vampir, dar blestemată cu o sete nestăvilită de sânge şi alergică la razele soarelui, voluptoasa creatură a nopţii se avântă astăzi în cea mai personală şi mai sângeroasă confruntare de până acum. Dar să revenim la lecţia noastră de istorie. Anul 1935 ne-a făcut

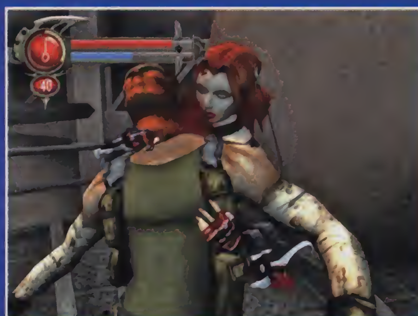

Săru'mâna mătuşică!


Iar acum, te voi împrăștia în toate direcțiile

cunoștință cu Rayne și cu un aliat de nădejde al acesteia, Societatea pe Acțiuni de Eradicare a Vampirismului Dăunător Sănătății Brimstone (The Brimstone Society, în traducere liberă). Împreună, au încercat să încurce planurile unui grup scrântit și rău intenționat de naziști, care aveau ca scop dominarea mondială. Auzi la ei! Puternicul vampir și ofițer nazist Jurgen Wolf, capul temutului serviciu anti-paranormal german - Gegengheist Gruppe (ăia răi) urmărește să dezlănțuie iadul pe pământ cu ajutorul puterilor oculte ale unor străvechi artefacte. Rayne câștigă lupta, dar nu și războiul. Jurgen Wolf


O adevărată campioană de haltere, stilul smuls

supraviețuiește și continuă, alături de progeniturile sale, să viseze la ziua în care vampirii vor cutreiera în voie străzile, 24 de ore din 24, șapte zile din șapte. Au trecut șaizeci de ani de la terminarea celui de-al Doilea Război Mondial, iar Rayne continuă să-i vâneze cu și mai multă ardoare. Cultul lui Kagan (un nazist care, printre altele, a jucat pentru o scurtă perioadă de timp rolul tăticului adoptiv al lui Rayne) jură să continue planurile malefice ale acestuia, dând naștere unei ere a supremației vampirilor peste turmele de oameni din care își extrag seva vieții. Sau o sug, după caz. Împielițații au reușit să producă o substanță misterioasă, Mâzga, care odată eliberată în atmosferă, formează o pătură de nepătruns pentru razele soarelui, transformând astfel civilizația umană într-o perversă lume de coșmar. Rayne, secondată de Societatea Brimstone, este singura care poate salva omenirea de la pierzanie. Dar inevitabilul se produce... Buhuhuuuu!


Mmm... Ești un dulce

Și se făcu beznă!

Primul joc nu s-a bucurat de un succes prea mare, cu toate că nu a dus lipsă de acțiune sângeroasă și de scene macabre pe fondul unui lichid roșiatic tapetat pe toți pereții. În concluzie, BloodRayne 2 trebuia neapărat să-și întreacă predecesorul din toate punctele de vedere. Lucru care s-a și întâmplat. Publicul topit după nurii săltăreți ai lui Rayne a ajuns s-o urmărească în tot felul de show-uri televizate, reclame peste reclame, videoclipuri și, așa cum îi stă bine unei fetișcane după care ți se scurg ochii, în paginile revistei Playboy. Dacă a trecut și prin patul lui Hugh Hefner, n-am reușit să aflăm, încă. Important este că sexoasa vampiriță s-a întors pe micile noastre monitoare, mai sângeroasă și mai însetată de răzbunare ca niciodată. Unul dintre aspectele îm-

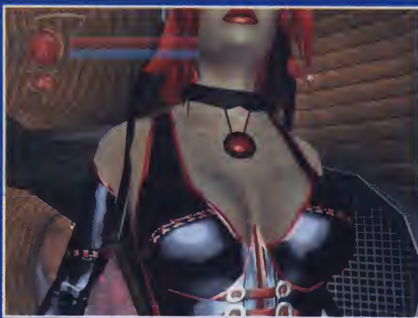
10 lucruri...

... pe care isteții de la Majesco le-au făcut timp de 10 luni, uitând versiunea pentru PC într-o cutie de pantofi



1. Au prostit o veveriță să se apuce de fumat și de băut.
2. S-au prostit între ei devorând butoaiele cu bere, alături de veveriță.
3. Au băut toată berea și s-au mutat în strip-bar-ul în care-și făcea veverița numărul.
4. Plictisiți de bancurile seci ale veveriței, s-au retras apoi pe o plajă africană.
5. Zilnic, au admirat asfințitul soarelui african, legănați de brațele vânjoase ale unor frumuseți nubiene.
6. Arși de soarele african, au împachetat berea și s-au întors în barul în care-și făcea veverița numărul.
7. Barul își închisese porțile, așa că s-au apucat s-o caute pe veveriță prin toate cluburile din oraș.
8. Producătorul executiv a făcut apendicită.
9. Colegii l-au transportat de urgență la spital, dar numai după terminarea ultimului episod din „Tânăr și ne-a liniștit".
10. Au stat să ciopleacsă în plastic 200 de figurine după chipul și asemănarea lui Rayne, ca să le vândă apoi cu 189 $ bucata.




Îmi place colierul

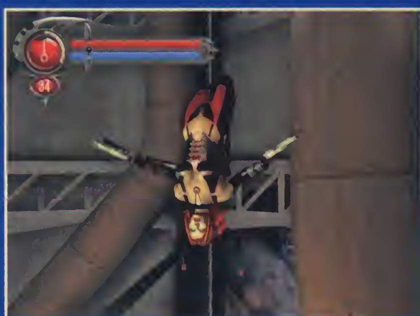
bucurătoare este gameplay-ul care, de data aceasta, este dus la un nou nivel. Controlul a rămas excelent, după părerea mea, mișcările fulgerătoare cu care ne-a obișnuit BloodRayne sunt mai fluide și mai naturale, iar interesul față de părțile anatomice ale eroinei nu a scăzut nici un pic (OK, asta n-am spus-o eu). Animațiile au suferit și ele o serie de îmbunătățiri, unduirile trupului părând acum a fi mai naturale. Aici dați-mi voie, totuși, să mă contrazic. Poate mi se pare doar mie, dar în prima parte țin minte că sânii lui Rayne erau mai mari și ceva mai săltăreți. Un lucru foarte natural, de altfel. Rayne este însă mai distrugătoare, bazându-se acum ceva mai mult pe tăișul lamelor atașate de fiecare braț. În BloodRayne 2 lipsesc pușcoacele de diverse forme și mărimi, locul lor fiind luat acum de două pistoale multifuncționale, pe care Rayne nu le încarcă cu gloanțe, ci... cu sângele victimelor. Cum se procedează? Se alege un adversar, după care una dintre țevi îi este înfiptă în gât sau în orice parte a capului, iar a doua undeva în zona abdomenului. Dacă nefericitul este surprins din spate, o țeavă îi va găuri ceafa, iar alta îi va străpunge coloana vertebrală. Urmează apoi procesul de reîncărcare, care n-ar trebui să dureze prea mult (depinde cu cât sânge a mai rămas mușteriul în el după câteva tăieturi cu lama). Cu pistoalele încă înfipte în el, acesta este apoi ridicat și aruncat prin cea mai apropiată fereastră


Ăsta-i prost de împunge sau are ceva cu mine?

sau lipit de cel mai apropiat zid. Simplu, elegant și foarte eficient. Există însă un dezavantaj în cazul folosirii îndelungate a pistoalelor. În lipsa băncilor de sânge ambulante, acestea se vor reîncărca cu sângele lui Rayne. Însă lanțul pe care îl folosește asemenea unui harpon îi stă din nou la dispoziție, cu mențiunea că este mai versatil și poate fi utilizat în mai multe situații. Dacă până acum nu făcea altceva decât să-l înfigă în adversari, iar apoi să-i tragă spre ea pentru a-i ciopârți, Rayne îi poate arunca acum în orice direcție cu ajutorul lui și înfige în tot felul de țepușe metalice sau cioturi de copac. De multe ori, adversarii sunt proiectați astfel în diverse mașinării ce trebuie distruse pentru a avansa în joc, ca de exemplu palele unui ventilator sau elicopter, tablouri electrice, compactoare, malaxoare și tot felul de alte asemenea instalații.

Mmm... sânge!

Când vine însă vorba să se hrănească, Rayne întâmpină mai multe dificultăți în comparație cu prima baie de sânge la care a contribuit cu vârf și îndesat. O parte dintre adversari folosesc acum răngi, scânduri sau săbii și aruncă cu steluțe ninja, împiedicând-o astfel să-și mai înfigă colții cu la fel de mare ușurință, blocându-i atacurile și aruncând-o la pământ. Vulnerabilă pentru câteva secunde, lui Rayne îi este administrată apoi o scândură în abdomen sau i se înfige o sabie în piept. Au! A.I.-ul a suferit și el o serie de îmbunătățiri, deși are obiceiul s-o dea în bară din când în când. Împotriva adversarilor însă pot fi folosite acum mult mai multe combinații de atacuri și fatalități, execuțiile aplicate fiind de un macabru și o eleganță cu totul ieșite din comun. Decapitările, forfecările, dezmembrările și felierile spectaculoase sunt la ordinea zilei și reușesc să facă jocul mult mai distractiv. În plus, repertoriul de acrobații s-a îmbogățit substanțial, acestea trimițând cu gândul la frumoasele scamatorii ale prințului persan – cățăratul pe pereți, salturi de la un zid la altul, gind-uri și o varietate de exerciții la paralele. Unde mai pui că acum poate sta atârnată cu picioarele de câte un stâlp sau o bară, ciuruindu-și adversarii de la înălțime. Evident, nu puteau lipsi combo-urile, prezente într-un număr impresionant, și puterile ezoterice, care de această dată sunt mai multe. Trecerea timpului poate fi din nou încetinită, iar o serie de puteri precum „blood rage” și „aura vision” se întorc cu variațiuni pe aceeași temă. Ca să nu vă stric distracția, vă las pe voi să le descoperiți pe celelalte. Locațiile sunt și ele mai diverse, iar mediul de joc este mult mai destructibil. Jocul este însă la fel de linear și la fel de plin de evenimente scriptate. În calea lui Rayne sar valuri după valuri de orătănii nerăbdătoare să fie dezmembrate în moduri cât mai sângeroase, oferindu-i eroinei noastre prea puțin timp să admire peisajul și puține momente de plictiseală pentru înverșunatul jucător. Așadar, un gameplay suficient de variat, care să ne țină cu ochii înfipți în monitoare o bună bucată de timp, mai ales că trecem printr-o perioadă destul de săracă în lansări. Pe lângă mulțimea de elemente ce aduc savoare unui joc în care eviscerările și cafturile continue devin, în scurt timp, o plăcere pentru ochiul amețit de sângele ce curge în valuri, BloodRayne 2 are și el problemele lui. O parte dintre adversari se comportă complet aiurea uneori, astfel că-l veți putea admira pe câte unul încercând să


Veniți că se împart gloanțe

treacă fără succes printr-un zid, un gard metalic sau o ușă, chiar și Rayne înțepenind câteodată în câte-un colț. Boșii de nivel sunt însă dați naibii, pentru a-i curăța fiind necesar să gândești strategic înainte de a te repezi, urlând din toți rărunchii, cu lamele la beregata lor. Marea mea nemulțumire constă în faptul că atacurile acestor creaturi bizare și grotești devin oarecum previzibile și, de multe ori, repetitive ca mod de acțiune.

Lumea văzută în roșu

Pentru că băieții de la Majesco au folosit o versiune îmbunătățită a engine-ului Infernal, grafica din BloodRayne 2 nu m-a lăsat cu gura căscată, din cauza asemănării izbitoare cu cea din primul joc. Cu toate acestea, vă rog să mă credeți, mie îmi place cum se prezintă. Nu se compară cu Source-ul, însă efectele speciale și de iluminare sunt la zi, iar poligoanele au crescut simțitor. Level designul este mult mai elaborat, nivelurile fiind bogate în elemente de decor ce pot fi folosite în avantajul jucătorului, iar acestea aduc un plus de spectaculozitate măcelurilor, pe lângă o mai mare fluiditate a acțiunii. Voice acting-ul a rămas în continuare excelent, replicile sarcastice și pline de venin ale lui Rayne fiind rostite de aceeași actriță, iar limbajul folosit în joc este acum mult mai explicit (rated M for mature). Celelalte personaje sunt, de asemenea, profesionist interpretate, replicile acestora sunând foarte veridic, mai ales că se potrivesc perfect cu caracterul fiecăruia. În rest, efectele sonore sunt de cea mai bună calitate, iar muzica de atmosferă, deși nu aduce absolut nimic nou sub soare, a fost bine aleasă. Pur și simplu, ea este acolo și, ce este mai important, nu te zgârie pe creier. A, era să uit de filmulețele in-game realizate cu ajutorul tehnicii CGI. Sweeeet baby Jesus! Toate sunt de calitate, iar pe unul dintre ele cred că-l voi urmări pentru a șasea oară imediat ce termin de bătut la mașină. Iiiimediat!

Un final apocaliptic

De un lucru-două sunt absolut sigur. BloodRayne e mai bună decât Blade, iar finalul în coadă de pește nu face altceva decât să pregătească terenul pentru un BloodRayne 3 With a Vengeance. Numero due: controlul este excelent. Rayne răspunde cu promptitudine ordinelor, însă pentru a savura jocul din plin vă recomand să învățați toate combo-urile pe de rost înainte de a vă potoli setea de sânge. Pe de altă parte, povestea nu se distinge prin nimic ieșit din comun, însă așteptați-vă la câteva surprize. Care surprize, dacă îmi aduc bine aminte, le-am dezvăluit deja


Nota 10 la impresie artistică

în prima parte a articolului. Ei, dar nu-i nimic. Contează felul în care se produc aceste surprize. Priviți și voi jumătatea plină a paharului cu bere. Sau vin. Și încă un sfat. Asigurați-vă din ambele sensuri înainte de a traversa o arteră. OK, acum care mi-ai șutit Playboy-u'!

■ KiMO

Titlu	BloodRayne 2
Gen	Pure Action/Adventure
Producător	Terminal Reality
Distribuitor	Majesco
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.blood rayne2.com



Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7,8

BloodRayne, de la benzi desenate la vedetă Playboy

BloodRayne 2 a fost promovat intens, Echo 3 Worldwide obținând, în iulie 2004, drepturile exclusive pentru publicarea de benzi desenate ce o au ca eroină pe apetisanta vampiriță. Apariția primului număr, BloodRayne: Skies Afire, a coincis cu lansarea jocului din octombrie și s-a vândut ca pâinea caldă, acesteia urmându-i apoi BloodRayne: Seeds of Sin, ce avea să dispară la fel de repede din rafturi. Echo 3 a anunțat că nu va mai tipări alte copii ale publicațiilor. De menționat că la realizarea benzilor desenate au contribuit și vor contribui în continuare nume sonore în urechile cunoscătorilor, precum Cedric Nocon (X-Men) sau Marco Galli (Ripclaw). În momentul de față, Echo 3 a lansat deja cel de-al treilea număr, BloodRayne: Dark Soul, una dintre ocupațiunile de bază ale neînsetatei vampe fiind, ca de obicei, trasul în țeapă. Dar Majesco nu s-a oprit aici. A distribuit-o într-un videoclip, iar apoi i-a dat mână liberă regizorului Uwe Boll (Alone in the Dark - câh!) să realizeze filmul BloodRayne, cu Kristanna Loken, Ben Kingsley, Michelle Rodriguez și Michael Madsen în lumina reflectoarelor de la Făgăraș. Aceștia, săracii de ei, n-au nici o vină că filmul în care s-au destrăbălat va fi un fiasco. Spun asta deoarece am văzut trailer-ul și mi-a ajuns. Boooring! Nu la fel de boring este însă apariția lui Rayne în paginile revistei Playboy, deși stau și mă întreb cum o fi reușit bunicul Hefner să-i încerce air-bag-urile.

P.S. Mitza nu m-a lăsat să vă arăt pozele „știți voi care". :(



Ridge Racer

Acum şi pe micile ecrane!

Iată şi primul joc ce are onoarea de a deschide noua rubrică de PSP din revistă. Nu întâmplător, Ridge Racer a fost unul dintre primele jocuri pe care le-am văzut şi jucat pe noua consolă portabilă de la Sony. Într-o cameră de hotel din Los Angeles, adormit de jet lag şi de nebunia de la E3, dar atras irezistibil de magicul ecran la PSP-ului, am dat drumul la Ridge Racer, pe jumătate băgat sub plapumă. Jocul ăsta a reuşit să învingă somnul şi oboseala dusă la extrem, aşa că, peste două ore, eram tot pe marginea patului, dar deja cu câteva curse câştigate. Asta ca să vă faceţi o idee despre cât de acaparant este Ridge Racer.

Asfalt Tango

Vorbim aici despre un joc de curse, evident, aparţinând unei serii destul de cunoscute pe consola-mamă şi a cărui „tranziţie" pe PSP era inevitabilă.



Ia opreşte matale bolidu' să fac o baie

„Miezul" jocului îl reprezintă modul World Tour, în care eşti pus să termini, eventual cu brio, o serie de turnee (Basic, Pro, Expert şi tot aşa...), compuse fiecare din mai multe event-uri. Respectând această structură, event-urile sunt la rândul lor compuse dintr-un şir de curse. Cursele sunt considerate câştigate în momentul în care termini cel puţin pe poziţia cerută pentru a putea trece mai departe (ultima cursă trebuie întotdeauna terminată pe locul întâi, penultima pe locul al doilea etc.). Pe lângă World Tour, mai avem Single Race, Time Attack sau Custom Tour, unde ne selectăm noi variabilele definitorii ale turneului.

Maşinile sunt la rândul lor împărţite pe mai multe clase şi poţi alege din mai multe variante la începutul fiecărei curse. *Caracteristica de bază a* maşinilor este (pe lângă viteză) tipul de derapaje la care se pretează. Importanţa acestei caracteristici (împărţită pe trei categorii: Standard, Mild şi Dynamic) este dată de faptul că în timpul fiecărei curse poţi folosi de acum celebrul Nitro pentru a da maşinii un plus de viteză. Iar Nitro-ul se încarcă atunci când derapezi cu voioşie pe şoselele patriei. O maşină cu derapaj Dynamic şi viteză mare iese astfel ca alegerea cea mai bună (şi preferata mea). Există însă unele curse în care drapajele exagerate (care cu o maşină Dynamic sunt inevitabile) mai mult strică decât ajută. De asemenea, s-ar putea ca unii jucători să prefere un alt stil de condus decât cel în care mergi cu maşina perpendicular pe direcţia şoselei.

Racer, da' să ştim şi noi!

Chiar dacă Ridge Racer te ţine cu PSP-ul în braţe şi cu o nevoie de masaj cervical după fiecare sesiune de joc, nu înseamnă că este perfect. Principala problemă a jocului este faptul că avem de-a face până la urmă cu un joc de curse simplist. Damage-ul este inexistent, controlul câteodată prea limitat, iar modul în care se comportă maşina atunci când o dai de parapet, enervant. *Este însă o dovadă în plus a puternicei* impresii pe care ţi-o lasă PSP-ul, aceea că ai în faţă o consolă în toată puterea cuvântului, deşi e doar cât palma.



Negociind un colţ cu ajutorul Nitro-ului

Chiar şi cu aceste probleme, Ridge Racer reuşeşte, prin senzaţia de viteză pe care ţi-o dă, prin grafica senzaţională pentru o consolă portabilă şi, până la urmă, prin cursele în sine, să te facă să revii la el, pentru încă o cursă şi încă una şi încă una...

■ Mitza



Titlu	Ridge Racer
Producător	Namco
Distribuitor	Sony
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05

NINTENDO DS™

Polarium

Ce este Polarium? Dacă m-ar fi întrebat cineva în clipa în care am pus mâna pe el, n-aș fi știut ce să-i răspund. Un soi de Tetris poate? La asta m-am gândit și eu inițial, dar liniuțele pe care ești nevoit să le trasezi dibaci cu ajutorul „bețigașului" desenând trasee în lungul și-n latul touch screen-ului m-au trimis cu gândul ceva mai departe. Nu, nu este Tetris, deși se aseamănă cu acesta din anumite puncte de vedere (uuu... pătrățele!). Jocul în sine este împărțit în două moduri distincte de joc: challenge și puzzle. În modul puzzle ești pus în fața unui conglomerat de pătrățele albe și negre, dispuse într-o anumită ordine, tot ce ai de făcut fiind să trasezi linii care să unească pătrățelele de o anumită culoare pentru a elimina un șir orizontal de pătrățele de aceeași culoare. Dar dacă, de exemplu, selectezi un șir de pătrățele albe între care s-a ascuns un pătrățel negru, șirul se transformă, iar situația se complică puțin. Toate pătrățelele albe vor deveni negre, iar cele negre vor deveni albe, șansele de a pierde apoi zeci de minute în fața unuia dintre cele 100 de puzzle-uri crescând simțitor. Noroc că jocul te inițiază cum se cuvine în tainele eliminării șirurilor de pătrățele, ideea fiind să aduci toate pătrățelele la aceeași culoare, linie cu linie (prost să fii și tot te prinzi care e ideea). Dar nu e ușor, dacă te gândești că după eliminarea unor șiruri ești asaltat de o nouă formațiune ce trebuie „aranjată". Vorbesc aici despre modul challenge unde, dacă primele runde par floare la ureche, iar joaca de-a eliminarea pătrățelelor pare distractivă, lucrurile se complică o dată cu avansarea în joc. Cum spuneam, după fiecare șir eliminat ești asaltat cu noi grămezi de pătrățele, aranjate într-o anumită ordine, care cad ca din senin și pe care trebuie să le elimini. Mai multe șiruri eliminate dintr-o singură manevră înseamnă mai multe puncte în favoarea jucătorului. În timp însă, dificultatea crește, iar dacă nu ai memorat ordinea în care cad blocurile peste tine, ai puține șanse să duci la capăt misiunea de a elimina toate șirurile. Trecând peste frustrarea ce-și poate face simțită prezența după o anumită perioadă de joc, Polarium vine și cu lucruri bune în întâmpinarea amatorilor de pătrățele alb-negru: multi-player-ul și faptul că în cazul de față controlul este excelent. Per ansamblu însă, jocul nu atrage, cu toate că modul puzzle este o modalitate excelentă de a-ți pune din când în când mintea la contribuție. Este un joc pe care fie îl urăști, fie îl îndrăgești. Pe mine unul, mă doare capul de la atâtea pătrățele... Înseamnă că-s mai greu de cap?! Neaaaah...





■ KiMO

Titlu	Polarium
Producător	Mitchell Corporation
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Calitate	★★★☆☆

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-324.09.80

The Urbz: Sims in the City

Rar m-am lovit de un joc din „legendara" serie The Sims sau orice altă variațiune pe aceeași temă și nici nu credeam că-mi va pica vreodată în brațe un astfel de titlu. Fiind însă vorba despre un sim... portabil, curiozitatea m-a împins să-l iau la bani mărunți. În The Urbz, acțiunea se petrece în Miniopolis, un orășel din care nu aveau cum să lipsească cluburile de noapte, străzile stilate și pereții clădirilor tapetați cu grafitti, wc-urile publice și tot ceea ce-l face pe un cetățean urban să se simtă bine. Evident, micuțul oraș nu se compară ca mărime cu metropolele din The Sims, însă îți dă ocazia să întâlnești tot felul de zăpăciți caraghios coafați și să colinzi liber pe străzile orașului în căutarea aventurii. The Urbz te pune, bineînțeles, în fața unui număr însemnat de misiuni ce trebuie duse la îndeplinire pentru a avansa în poveste și a debloca o serie de quest-uri secundare. Din păcate, toate aceste misiuni constau, de cele mai multe ori, în a duce la îndeplinire tot felul de misiuni banale, multe dintre ele însă legate între ele. Ca să deblochezi accesul la un quest secundar sau la un minigame, de exemplu, trebuie să aduni niscaiva bani, după care să-l scoți pe Mitică la masă de câte ori i se năzărește lui. Apoi trebuie să ai grijă și de Sim-ul tău. Du-l la muncă, dă-i să mănânce, du-l de mânuță să-și facă nevoile, pune-l să se spele înainte de masă și trimite-l la culcare când te-ai săturat de smiorcăielile lui. Evident, nu puteau lipsi escapadele în oraș, întâlniri cu personaje noi care îi vor deveni prieteni sau șefi care îl vor pune imediat la treabă. Partea proastă este că Sim-ul este atât de nerăbdător să iasă din casă, ori de câte ori se ivește ocazia (și se ivește, logic), încât apartamentul în care își duce veacul devine neimportant în economia jocului. Nu tu combină stereo, nu tu televizor cu diagonală de 100 cm... ce mai, parcă ar trăi într-o cavernă. The Urbz este însă un joc suficient de mare încât să-ți pierzi o groază de timp explorând orașul pentru a găsi câte ceva interesant de făcut. Mai câștigi un ban, cumperi d-ale gurii și tot ceea ce îi trebuie Sim-ului pentru a se ține pe picioare, iar pe măsură ce avansezi, vei debloca accesul la o serie de mini-jocuri, cum ar fi joaca de-a medicul de familie, aruncatul mingii la coș, curățarea găinațului de pe geamuri sub o ploaie de excremente, plimbatul pe bicicletă și alte asemenea bazaconii. Totul până la plictiseală, care, în cazul meu, a intervenit curios de repede. Deh, rutina, bat-o vina!



■ KiMO

Titlu	The Urbz: Sims in the City
Producător	Maxis
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★☆☆

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-324.09.80

Batman Begins

Batman Începătorul

Nu mi-e prea clar ce anume începe Batman, dar am o mare bănuială că perioada tulbure din viața plină de neprevăzut a omului liliac prezentată în filmul omonim marchează începutul unui obicei extrem de sănătos (mai ales la șoarecii înaripați): dormitul cu țeasta în jos. În fine, obiceiurile nocturne ale ninjalăului liliac nu fac obiectul acestui review, poate doar micile escapade războinice ale bătăușului prin diversele locații oferite cu atâta dărnicie de producători. Și dacă tot am ajuns la micile conflicte care marchează viața de noapte a unui super-erou nocturn, poate că singura parte remarcabilă a lui Batman Begins este reprezentată de animația personajelor (fluidă, naturală și plăcută ochiului), dublată de o serie de „scamatorii" pe care le poate executa Batman ajutat fiind de armele specifice unui justițiar mascat într-o rozătoare zburătoare... Păcat că este umbrită de background-uri plictisitoare, culori prost alese și, cel mai important, de lipsa batmobilului. Chiar voiam să mă dau puțin cu mașinuța aia hoață...

Spre dezamăgirea amatorilor de bancuri cu Batman, câteodată Batman e ca'n filme. Mai ales când anumiți paraziți din industria jocurilor încearcă să scoată un ban nemuncit de pe urma unui block buster. Dovada este jocul de față, care urmează cu sfințenie scenariul filmului cu același nume, unde vom regăsi aproape totul, de la muzică până la replicile „memorabile" ale liliacului umanoid. Ca urmare, veți fi puși în situația de a da 10 lei noi pentru a vedea un film de aproape două ore sau de a cheltui de 10 ori mai mult pentru un joc cu aproximativ aceeași durată și calitate. Alegerea e a voastră.

■ cioLAN





Producător	Vicarious Visions
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câştigătorii lunii iulie

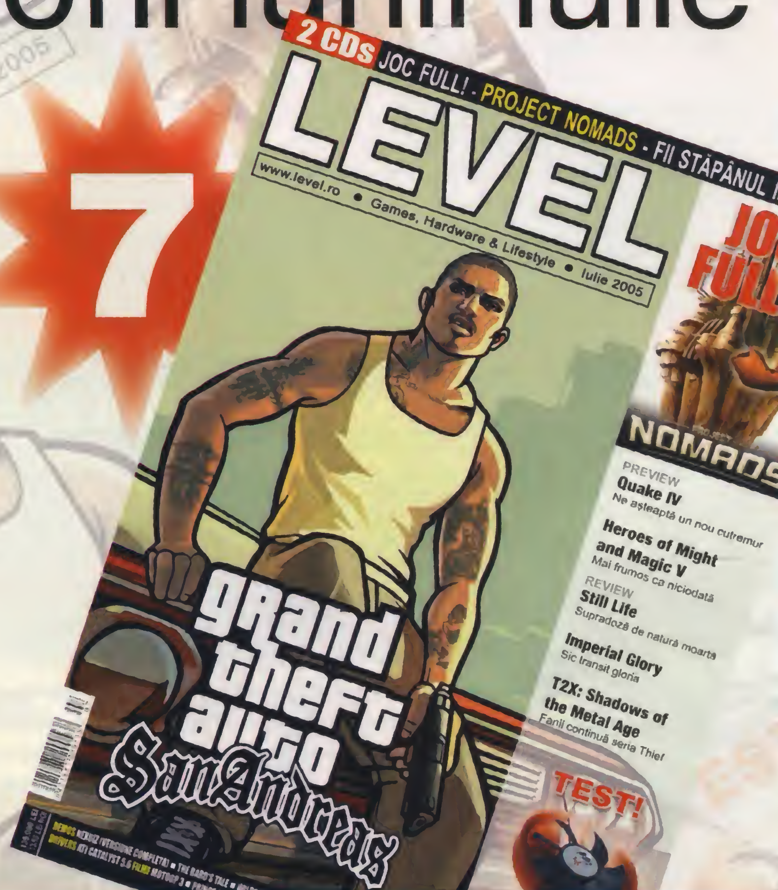
La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Grand Theft Auto: San Andreas a fost câștigat de către Motiu Paul-Florin din Arad.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul The Bard's Tale a fost câștigat de către Ivan Andrei din București.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Bâscă Alina din Sibiu a câștigat un Thrustmaster Firestorm Digital Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Rălan Adrian din Vâlcea și Corcioveanu Cosmin din Bârlad au câștigat câte un DVD cu filmul Omul Invizibil.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.





CONCURS LEVEL ȘI

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
www.ultrapro.ro



Câștigă un joystick Logitech Attack 3

Ce notă a luat joystick-ul Logitech Extreme 3D PRO în testul comparativ din această lună?

a. 7 ■
b. 7,88 ■
c. 7,48 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în testul comparativ din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2005.

best distribution

LEVEL

Câștigă un Sony PSP

Vrei să pui mâna pe cea mai nouă și mai frumoasă consolă de la Sony? Să te joci cele mai noi și mai impresionante jocuri, să asculți muzică și să te uiți la filme, fără să fii nevoit să cari un televizor după tine?

Atunci uite ce trebuie să faci:

1) Răspunde corect la întrebarea de mai jos și trimite talonul pe adresa redacției.
2) Repetă același proces și în următoarele două numere ale revistei.
3) Apelează la magia neagră, voodoo, părinți cu bani, pile, preoți și clarvăzători și s-ar putea să fii TU fericitul câștigător al unei bijuterii de console oferite de LEVEL și Best Distribution.

Întrebarea numărul 1:

Sony PSP este prescurtarea de la Sony...?

a. Paint Shop Pro ■
b. Play Station Portable ■
c. Play Station Probable ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2005.



Atunci când ți-e

poftă

de orașul tău,

Ascultă Brașovul!



87,8fm


Albumul de vacanță pe Internet

PASUL 1

PASUL 2

Pe piață din 14 septembrie


10 sfaturi pentru o navigare eficientă


CHIP Explozie de sunet în PC-ul de acasă

Ce se ascunde în spatele sunetului

4,99 LEI (49.900 LEI VECHI)

PC - Practic

practic... mai ușor nu se poate!

3/2005

64 pagini de practică pas cu pas

Acul din carul cu... biți

Calea cea mai scurtă către fotografia perfectă

Terapii alternative pentru maus

Scăpați de spionii din Windows XP

Albumul de vacanță pe Internet

Muzică de pe telefonul mobil

- prezentarea terminalelor multimedia de ultimă generație
- recomandările PC-Practic

Scanerul ideal

Un ghid util pentru a vă însoți la magazinul de profil

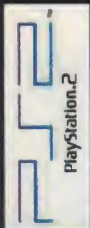

Muzică de pe telefonul mobil

Practic...

mai ușor nu se poate!

Dacă folosești calculatorul și te întrebi cum poți să îi utilizezi resursele la maxim, cumpără revista de la chioșcurile din toată țara.

APARE LUNAR



Tenchu: Fatal Shadows

Tenciuiți, zidarii mei ninja



De mic copil îmi doream să fiu ninja. În liceu, în cadrul singurei ore de dirigenție pentru care am renunțat la tradiționala bere de miercuri, mi-am informat colegii și diriginta că vreau să fiu ninja. Ceea ce n-a priceput nimeni (slavă Domnului) e că vorbeam serios. Chiar îmi doream să fiu la fel de letal ca o gaură de canal neacoperită într-o noapte neagră ca iadul. O constituție firavă și un defect de vedere m-au împiedicat să-mi realizez visul și astfel mi-am căutat refugiul în ninjutsu-ul virtual. Din nefericire, în toate jocurile cu ninjalăi băgate pe gât de fabricile de eroi nipone (Shinobi și alte asemenea), asasinul se comporta precum un bivol într-un magazin de porțelan. Toate principiile după care se ghidează un adevărat ninja sunt ignorate pentru simplul fapt că eroul de tip Rambo are mai multă priză la public, mai ales dacă-l îmbrăcăm în negru, îi dăm un sac de „steluțe" și o sabie și-l aruncăm (cât mai zgomotos posibil) în mijlocul unei păduri de vrăjmași. Tenchu este una dintre extrem de puținele serii care au încercat să trateze războinicii ninja exact așa cum erau ei, niște indivizi ascunși, care preferau să se țină departe de ochii lumii și să-și facă treaba cât mai în liniște...

Shhhh, I'm huntin' wabbits

După cum v-ați dat seama din titlu, Tenchu: Fatal Shadows ar fi trebuit să fie un stealth game. Din păcate pentru el, joculețul nostru, asemenea unui ninja adevărat, preferă să pășească în umbra aruncată de cei trei mari giganți ai stealth-ului: Thief, Splinter Cell și Metal Gear Solid. Totuși, având în vedere că vorbim despre un joc, tacticile ninja nu-i sunt de nici un folos și lumina reflectoarelor este de preferat secretoșeniei în care se bălăcesc luptătorii mascați...

După cum spuneam, Tenchu are lăudabila intenție de a prezenta în termeni cât mai realiști viața practicanților artei ninjutsu. Folosește în acest scop două tinere luptătoare (Ayame și Rin) care, pe parcursul câtorva misiuni legate între ele de o mână de cutscene-uri drăguțele care încropesc un storyline puțin cam dulceag pentru gustul meu, încearcă să elimine cât mai silențios micile obstacole umane aruncate între ele și obiectivul final. De obicei, respectivul obiectiv este reprezentat de un boss



Croitorașa cea vitează

care trebuie înfrânt în luptă dreaptă. Și aici intervine buba. Uneori stealth-ul dă greș, fapt care poate fi pus pe seama lipsei noastre de talent în ale „strecuratului", și, ca urmare, vom fi nevoiți să luăm „problema" de guler și să dăm cu ea de pământ în cadrul unei părticele de action pur. Însă, de cele mai multe ori, componenta action nu poate fi evitată cu nici un chip și ne este băgată pe gât, probabil pentru a reduce din plictiseala pe care producătorii presupun că o acumulăm în urma unei ședințe prelungite de furișat. Lucru absolut lăudabil dacă o cameră buclucașă și un control haotic nu ar îngreuna mult peste limita suportabilității confruntările voinicești din seria „Întoarcerea lui Bruzli se întoarce".

Revenind la capitolul stealth, aceeași cameră haotică, dublată de același control destul de dubios, se dovedesc a fi moartea pasiunii oricărui ninja wannabe. În schimb, un AI puțin defect, care în orice altă situație m-ar fi făcut să strâmb din nas, are darul de a mai îndulci puțin lucrurile. Dacă tocmai ai fost observat de inamic, nu-i mare bai. Fugi puțin și, în majoritatea cazurilor, individul care te-a zărit uită de tine sau, mai bine, reușești să îți găsești scăparea în spatele unui copac situat providențial la câtiva metri de tine, loc în care năucul nu te va căuta decât în cazuri excepționale.


Capul poligonal sabia îl taie...

Do the Ninja dance

Din fericire, nu este totul pierdut. Fanii „mascaților" și ai jucăriilor lor preferate vor primi ceva în schimbul răbdării de care în mod sigur vor da dovadă. Un „stealth kill" va fi răsplătit cu un filmuleț drăguț în care nefericita țintă este forțată să-și dea obștescul sfârșit într-un mod cât mai artistic cu putință și cu un număr de scroll-uri ce pot fi folosite la „achiziționarea" unor noi „metode" de eliminare a nefericitului care se ușurează lângă zidul pe care tocmai te-ai cocoțat. În rest, aceleași șmecherii utile, atât de caracteristice ninjalăilor. Un grapling hook ici, câteva shuriken-uri colo, o mică „surpriză" pentru samuraii desculți, exact așa cum le știm noi din American Ninja, se vor dovedi aproape utile în micile tentative de asasinat la care participăm. Cu toate acestea, la un moment dat (sunt mari șanse ca acest moment să nu coincidă cu finalul jocului) plictiseala își intră definitiv în drepturi și DVD-ul cu Fatal Shadows va poposi într-un colțișor întunecat al bibliotecii, unde va sta ascuns pândind momentul oportun să lovească din nou. Spre bucuria noastră, probabilitatea ca noi să fim atacați scade cu fiecare titlu care oferă ceva mai mult decât o mână de filmulețe cu oameni străpunși de sabie. Și, slavă Domnului, mai apar și din ăstea.


Puțină ciocolată n-ar strica


Bine că a fost hrănit doar cu orez

■ cioLAN

Titlu	Tenchu: Fatal Shadows
Producător	K2 LLC
Distribuitor	Sega
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

PlayStation.2

God of War

Parcă zeii nu dădeau cu bâta, nu?

Ca orice pui de zeu care se respectă, jocul s-a pus în brațele redactorului-șef LEVEL și a cerut atenție. I-a fost acordată. Din plin. Și de ce nu? Până la urmă, era vorba despre jocul al cărui nume era pe buzele tuturor. „Cel mai bun action de pe PS2", afirmau unii. „... ever!", completau alții. „Și poate nu numai", se hazardau următorii la rând. L-am pus pe tronul PS2-ului și m-am aventurat într-o luptă gigantică, ce a durat câteva zile. Am ieșit mai alb, mai bun, mai calm, mai departe de oameni și totuși aproape de ei. Zeul a crescut, s-a făcut mare și acum mă privea de pe un tron din Olimp. Să fie sănătos, eu rămân la rangul de muritor.

Telenovelă made in Grecia antică

Kratos este un om obișnuit. Doar că un pic mai sângeros decât restul lumii. Vedeți voi, problema lui a fost că s-a născut în Sparta (nu Praga, că nu vorbim de fotbal aici) unde, dacă nu puneai brandul pe armă din pruncie, te trezeai dat la lupi și renegat de familie. Cu timpul, Kratos al nostru a chelit, și-a tras câteva tatuaje roșii pe tot corpul și a ajuns unul dintre cei mai cunoscuți comandanți de armată spartani. Eficient, dur și violent, Kratos a reușit să insufle propriilor săi soldați o loialitate oarbă și i-a purtat pe aceștia prin cele mai sângeroase conflicte posibile. Când însă inevitabilul s-a întâmplat, iar Kratos s-a văzut față în față cu moartea (reprezentată de barda unui barbar furios) și cu armata învinsă, singurul lucru care i-a mai rămas a fost să-l cheme în ajutor pe zeul războiului, Ares. În schimbul victoriei, Kratos i-a oferit zeului sufletul său și eterna sa loialitate. Loialitate de care Ares se va folosi din plin, trimițându-l pe Kratos și acum invincibila sa armată să-i treacă prin foc și sabie pe toți cei care i se opuneau.


Grea viața de dentist

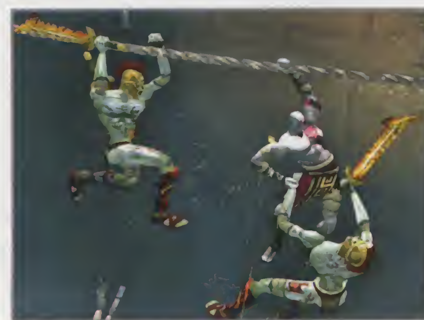


Ca o ultimă dovadă de loialitate, Ares l-a făcut pe Kratos să-și ucidă propria familie, într-un moment de orbire. Pus în fața grozăviei, Kratos se deșteaptă și se decide să-și dedice viața răzbunării familiei sale. Coincidență sau nu, cam în același timp, zeii Olimpului s-au decis să scape de Ares, care devenise mult prea puternic. Așa că Zeus, Poseidon, Atena, Artemis, Afrodita și chiar Hades pun mână de la mână și îl iau pe Kratos sub protecția lor, îndrumându-l pe drumul care va duce la o confruntare finală cu Ares.

Pașii te vor purta prin Atena (aflată sub asediul lui Ares), Templul Pandorei, Iadul lui Hades, precum și prin alte câteva locații scoase din cărțile de istorie. Din păcate pentru cei care nu au văzut vara asta decât Mamaia și nudistele grase de la Eforie, Halkidiki nu a fost inclus în joc.

Bâta zeilor

Primul ajutor pe care îl primești de la zei este chiar cel oferit de către Ares în momentul tranzacției cu sufletul proprietate personală. Este vorba de două cuțite ce sunt legate permanent de mâinile tale prin niște lanțuri înfipte în carne. Pe parcurs însă, ceilalți zei îți vor oferi alte avantaje, majoritatea


Dirty Dancing, varianta cu greci


Dă-i înainte!

constând într-o serie de abilități magice numai bune pentru a-ți trimite inamicii la o plimbare cu barca pe Styx, însoțiți de Charon.

Avem așadar două tipuri de atacuri: folosind arma din dotare (mai încolo o să ai și „armele", dar sabia oferită ulterior este net inferioară cuțitelor) sau arsenalul de magii. Ceea ce înseamnă că, pe lângă bara de viață, mai avem de-a face și cu una de... hai să îi zicem mana. Atât mana, cât și sănătatea pot fi obținute prin reducerea drastică a speranței de viață a inamicilor, dar și cu ajutorul cuferelor prezente cam peste tot în joc. De fapt, principala sursă de mana și sănătate sunt aceste cufere, inamicii dându-ți viață sau mana foarte rar sau dacă îi omori cu mișcări speciale (unele mișcări îți dau mana, altele viață). Ceea ce îți lasă însă cadou inamicii de fiecare dată este experiența. Curios lucru, dar același lucru ți-l lasă și bucățile de lemn sau vazele inofensive pe care le mai distrugi de-a lungul jocului. Eh, experiență să fie!

Experiența este extrem de importantă în God of War (deși la sfârșitul sfârșitului rămâi cu prea multă nefolosită) pentru că aceasta servește la creșterea în nivel a armelor tale, chit că e vorba despre cuțite sau magii. Astfel, fiecare dintre acestea are diverse niveluri ce pot fi atinse numai dacă bagi experiență în ele. În schimb primești mișcări noi, putere mai mare a loviturilor, rază de acțiune mai mare etc. Înțelegeți voi...


Chiar și un ochi mi se pare prea mult

Sânge

Cantitatea de sânge de pe ecran este probabil un record în domeniu, iar modurile în care poți să curmi viața inamicilor sunt atât de multe și de sadice (dar realizate la mare artă) încât e imposibil să nu ai niște vise roșii în nopțile ce urmează sesiunilor de joc. Acțiunea este specifică unui joc de acest gen de pe console. Dacă ai văzut vreodată un Devil May Cry sau orice joc de caft generalizat, atunci mai adaugă câțiva inamici și o să rezulte God of War. Cantitatea de carne pe metru pătrat depășește uneori limitele rațiunii, dar totul se poate rezolva în cele din urmă cu ajutorul câtorva combo-uri bine puse cap la cap.

În afară de lupte, jocul mustește de puzzle-uri. Majoritatea acestora îl au de o parte pe Kratos și de cealaltă, moartea sa iminentă. Restul puzzle-urilor sunt însă destul de deștepte și de interesante. Grosul însă îl reprezintă o serie de puzzle-uri ce mie unuia mi-au scos plete albe și m-au adus într-un final într-o stare de Zen combinată cu o dorință ascunsă de a da cu capul (meu sau al altcuiva) de masă. Problema acestor puzzle-uri stă în faptul că sunt de genul „milimetru și milisecundă". Ceea ce înseamnă că trebuie să faci totul perfect, exact când trebuie și exact cât trebuie. Nu e loc de greșeli. Iar asta, combinată cu poziționarea deseori deloc inspirată a camerei, poate da dureri de cap jucătorului sau persoanelor aflate în imediata sa apropiere. Vreau doar să-i avertizez pe cei care se apucă de joc că în nivelul lui Hades chiar e Iad. Sunt o serie de puzzle-uri absolut cretine (sau duse la extrem, depinde cât de dur vrei să fii) și fără nici o rațiune care să le facă indispensabile în joc, care pe mine m-au ținut vreo oră în fața televizorului, murind din două în două minute, cu nervii tocați mărunt. Vreau pe această cale să-mi cer scuze colegilor de redacție, care s-au refugiat la țigări și nu mi-au mai vorbit de teamă să nu pun mâna pe scaun și să îi fugăresc printre calculatoare. You guys rock! De asemenea, fumați prea mult.



Dumneseule!

God of War rămâne însă un action de calitate, cu unele momente în care vrei să dai și cu falca de pământ, cu o temă antică foarte bine aleasă și cu unele momente grafice absolut excepționale (plus că bonusurile de la sfârșit merită toți banii și nervii). Din păcate, prezența unor puzzle-uri pe care am ajuns să le urăsc din toată inima, o cameră de multe ori plasată prost, precum și câteva niveluri al căror design lasă de dorit (e primul joc la care m-am pierdut și nu mai știam unde sunt) mă împiedică să-i dau și ultima stea din cinci. Așa că rămâne cu patru. Zeii vor trebui să se mulțumească cu atât.

■ **Mitza**

Titlu	God of War
Producător	Sony
Distribuitor	Sony
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★☆

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05


Hai, curaj...



HarDwarE

hardware

LG L172WT



La ora actuală, tendința monitoarelor LCD e destul de clară. Modelele cât mai performante și cu cât mai multe funcții sunt cele pe placul utilizatorilor. Astfel că, printre cele mai recente modele lansate de compania LG se numără și L172WT. E drept, nu e o denumire foarte sugestivă, însă sub ea se ascunde o adevărată bijuterie. Este vorba de un monitor de 17 țoli, cu ecran lat, pentru o vizualizare mai specială a aplicațiilor și a filmelor. Rezoluția nativă este de 1.280 x 768 pixeli, iar unghiul de vizibilitate este de 176 de grade atât orizontal, cât și vertical. O notă ceva mai mică îi acordăm timpului de răspuns. Din păcate, la o valoare de 25 de milisecunde, punctajul nu poate fi maxim. Excepțional putem nota rezultatele oferite de raportul de 600 la 1 pentru contrast și de 450 cd/m² pentru luminozitate.

La segmentul conectică, stăm foarte bine. Cum majoritatea plăcilor grafice de pe piață dispun și de ieșiri DVI, în cazul monitorului LG L172WT chiar e recomandat să apelați la ea. O îmbunătățire a imaginii este oricând binevenită.

Pentru că tot suntem la acest capitol, nu putem trece cu vederea nici tunerul TV încorporat și nici conectorii S-Video, CVBS sau Component. Tunerul TV e clar la ce e bun. Când nu folosești PC-ul, poți să urmărești liniștit programe TV. Asta în primă fază. Totuși, la L172WT găsim și funcția de PIP (picture in picture). Asta înseamnă că putem să navigăm pe Internet și să urmărim cel mai recent videoclip al lui Eminem de exemplu. Imaginea PIP poate fi modificată atât ca poziție, cât și ca dimensiune. Ceilalți conectori video pot fi folosiți de o cameră video, de un player DVD sau de o consolă de jocuri. Totul e să fii pregătit.

Trebuie să recunoaștem că sistemul audio încorporat nu este unul puternic, însă el este foarte clar. Datorită funcției SRS WOW, sunetul este mai melodios și dă senzația unui efect 3D.

Indiferent dacă preferați telecomanda sau butoanele de pe panoul frontal al monitorului, ajustarea tuturor setărilor de imagine și de sunet poate fi făcută foarte simplu. În unele cazuri, aceste „setări" pot fi blocate pentru a nu fi modificate accidental.

Denumire: L172WT
Gen: Ideal pentru spații mici
Producător: LG
Distribuitor: Ultra PRO Computers
Telefon: 0314-022282
Preț: 604 EURO (fără TVA)

Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS



Trebuie să recunosc că această mișcare făcută de către cei de la Creative este una foarte deșteaptă. De foarte multe ori mi-am auzit prietenii, mândrii posesori de laptop-uri, plângându-se de calitatea „superioară" oferită de plăcile de sunet încorporate. Cum aveai chef să legi vreun set de boxe mai „dăștepte" de laptop, cum îți venea să le arunci pe geam. Așa că, după cum vă spuneam, mișcarea celor de la Creative de a „motoriza" un card PCMCIA cu tehnologie Audigy2 este binevenită. Din acest moment, vizionarea filmelor sau audiția melodiilor preferate se poate face în lux. Ca să vă dau câteva exemple, ce ziceți de redare pe 24 de biți sau de ieșirile analogice pe 5.1 sau 7.1 canale, de intrările și ieșirile digitale, sau chiar de cei 104 dB obținuți ca raportul semnal/zgomot? Tot cu acest card PCMCIA puteți să „scoateți" sunet Dolby dintr-un simplu notebook. Grație certificărilor THX pe care Audigy2 le-a primit, acest vis a devenit realitate. Tot ce avem de făcut este să ne bucurăm de el.

Denumire: Sound Blaster Audigy 2 ZS
Gen: Audigy2 PCMCIA Edition
Producător: Creative
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 544 RON (cu TVA)

Panasonic SV-SD100V

Domeniul player-elor portabile este unul foarte dinamic. Tot timpul apar tot felul de tehnologii și de funcții care nu fac nimic altceva decât să crească atât confortul, cât și buna dispoziție a utilizatorului. Panasonic SV-SD100 este un player excepțional, care poate fi un companion deosebit în călătoriile voastre. Este incredibil de mic, cântărește maximum 30 de grame și are un design extrem de... atrăgător. Calitatea sunetului este extraordinară deoarece tehnologia japoneză implementă de către cei de la Panasonic este la datorie. Spre deosebire de majoritatea player-elor portabile, SV-SD100 dispune de un amplificator digital care „intervine" înainte ca semnalul audio să fie convertit într-unul analogic. În acest caz, zgomotele și fâșâiturile ce pot să apară în urma acestui proces... dispar.

Stocarea pieselor audio se poate face pe carduri SD, capacitatea acestora fiind la alegerea fiecăruia. Pe lângă acestea, Panasonic SV-SD100 dispune și de un receptor radio FM, cu posibilitatea de a înregistra în timp ce-l ascultați.

Acumulator Ni-MH reîncărcabil este cel ce oferă aproximativ 10 ore de distracție, suficient pentru o călătorie de neuitat.

Denumire: SV-SD100V
Gen: Audio on fly
Producător: Panasonic
Ofertant: Panasonic România
Telefon: 021-224.41.94
Preț: 699 RON (cu TVA)

Pleomax Pleo Cam I



În secolul în care trăim comunicarea este aproape totul. De-a lungul timpului, comunicarea la distanță se baza mai mult pe sunet. Ei bine, acum este momentul să ridicăm puțin stacheta. Ce ar fi să comunicăm și prin imagini? Până și telefonia mobilă tinde spre acest lucru. Nouă, internauților, care ne petrecem (fie că vrem, fie că nu) majoritatea timpului online, un instrument de comunicare și prin imagini ne-ar prinde foarte bine. În acest sens, compania Samsung și-a lăsat o mică „amprentă". Noul lor „copilaș", pe al său nume Pleomax, ne oferă un web cam foarte drăguț. Este foarte mic, foarte ușor de atașat pe monitoarele CRT sau TFT și oferă o rezoluție maximă de 640 x 480. Pleo I știe să facă autofocus pe un interval cuprins între 3 cm și infinit, iar pentru a nu vă mai face griji legate de lumina din cameră, știe și să regleze automat nivelul de expunere și de luminozitate. Datorită microfonului incorporat, nu mai este cazul să vă îngrijorați că arătați ciudat în fața prietenilor din cauza căștilor cu microfon pe care a trebuit să le purtați până acum.

Denumire: Pleo Cam I
Gen: Video on demand
Producător: Pleomax
Ofertant: Ultra PRO Computers
Telefon: 0314-022282
Preț: N/A

HP LightScribe 640i

Toată lumea vorbește despre diverse unități care știu să prăjească discuri DVD la viteze din ce în ce mai mari. Că modelul ală e mai rapid, că ăla e mai scump, că celălalt are nu știu ce cabluri. Motive există. Ceea ce nu prea se ia în considerare este un sistem de notare a discurilor. Cei mai mulți preferă să folosească marker-e negre sau de alte culori. Mai există și varianta imprimantelor cu jet de cerneală care dispun de un mecanism special de printare pe discuri. E și asta o variantă, dar nu sunt încă mulți familiarizați cu ea.

Din acest motiv, cei de la HP ne oferă un ajutor în acest sens. După ce discul a fost scris cu diverse date, tot ce avem de făcut este să îl luăm din unitate și să-l întoarcem pe dos. Cu ajutorul unei aplicații speciale ce este oferită o dată cu această unitate RW, puteți să desenați o etichetă oricât de simplă sau de complicată doriți. Astfel, imaginea respectivă va fi reprodusă de o altă rază laser direct pe disc.

Pentru a vă bucura de această tehnologie „LightScribe", este obligatoriu să folosiți discuri speciale. Foarte mulți producători de discuri DVD - R și RW au îmbrățișat această tehnologie și este de așteptat ca prețul discurilor să fie într-o scădere continuă.

Denumire: LightScribe 640i
Gen: DVD Writer 16x max
Producător: HP
Ofertant: Distribuitorii HP
Preț: N/A











PSP – acestea sunt cele trei litere magice cu care, după părerea mea, se vor scrie noi file de istorie a jocurilor electronice. Play Station Portable – vor fi cele trei cuvinte care multă vreme de aici înainte vor fi pe buzele multora dintre noi. Imensa industrie din spatele lor s-a pus în mișcare, iar după cum sună previziunile, aceasta va fi infernal de greu de oprit. Compania Sony, direct responsabilă pentru acest lucru, are o experiență foarte vastă în acest domeniu. De fiecare dată când Sony a dorit să intre pe un segment nou, a făcut-o cu dreptul. Drept mărturie stau succesele obținute până în prezent de consolele PS One și PS2. Deși în „ograda" proprie încă se „mestecă" la o rețetă PS3, Play Station Portable câștigă din ce în ce mai mulți adepți. Are și de ce. Este printre cele mai complexe dispozitive de acest gen. Poți să te joci, să te uiți la filme, să asculți muzică și... să vizualizezi fotografii. Asta nu e tot. Începând din acest moment, PSP este disponibil și în România și este pregătit să atragă din ce în ce mai mulți fani.

Atracția este maximă. Din momentul în care vezi „cutiuța magică", îți dorești să pui mâna pe ea și să intri în această minunată lume a viselor, a dorințelor. Primul lucru care atrage la această consolă portabilă este ecranul. Impresionantul ecran LCD de 4,3 format wide are o rezoluție de 480 x 272 pixeli și este capabil să afișeze 16 milioane de culori.

În imediata vecinătate a acestuia se găsesc keypad-ul opt direcțional pe de-o parte, și celelalte patru butoane specifice consolelor, de cealaltă. Aceia dintre voi care sunt cât de cât familiarizați cu controlerele de la consolele PS2 vor simți aceeași poziționare și în cazul lui PSP. Totuși, în ciuda acestui aspect, e posibil ca după o anumită perioadă de jucat încontinuu, să fiți nevoiți să faceți o scurtă pauză pentru a vă dezmorți degetele. Evident, depinde de joc și de persoană. Eu, de exemplu, în compania lui Ridge Racer a trebuit să fac aceste binevenite pauze.

Spre deosebire de alte console „concurente", Play Station Portable a rămas fidel discurilor de plastic. Absolut toate jocurile și toate filmele ce se vor a fi rulate pe PSP sunt stocate pe așa-numitele discuri proprietare UMD (Universal Media Disc). Aceste discuri realizate de Sony sunt protejate de o carcasă din plastic, lucru foarte benefic ținând cont că sunt cele mai expuse accidentelor. Deși par atât de mici, capacitatea lor de stocare de 1,8 GB este arhisuficientă pentru orice film sau joc, indiferent cât de complex ar fi. Totuși, folosirea acestor discuri are și un mic dezavantaj. La fel ca și la consolele „mari", există anumiți timpi de încărcare care pot varia în funcție de complexitatea jocurilor. De exemplu, pentru a încărca partea de intro din jocul Ridge Racer au fost necesare aproape 7-8 secunde. Nu sunt valori extraordinare, însă atunci când presiunea este mare, acestea par o veșnicie.

Pentru că suntem tot la capitolul funcții proprietare, aici putem să adăugăm și cardul de memorie de tip Stick Duo. Rolul acestuia, dar în principal capacitatea acestuia sunt destul de importante în acest lanț. De exemplu, cardul este folosit pentru a stoca fișierele cu progresele făcute în anumite jocuri, ceea ce este un lucru foarte bun. Pe de altă parte, îl putem folosi și pentru a stoca fișiere cu muzică, filme, poze și chiar jocuri. Ei bine, aici intervine problema capacității. La achiziționare, primiți un card de doar 32 MB. Pentru câteva salvări, vreo 10 poze și câteva



PSP CPU	PSP Media Engine	PSP Graphics	PSP Display
MIPS R4000 32-bit core 128-bit bus 1-333 MHz (1.2V) 32 MB memorie RAM 2,6 Gbps bus bandwidth 3D graphics extended instructions I Cache, D Cache	MIPS R4000 32-bit core 128-bit bus 1-333 MHz (1.2V) 2 MB eDRAM submemory I-Cache, D-Cache 90nm CMOS	1-166 MHz (1.2V) 256-bit bus 2 MB eDRAM (VRAM) 5.3 Gbps bus bandwidth 33 milioane poligoane pe secondă 24-bit full color (RGBA)	LCD 4,3" Rezoluție – 130.560 *pixeli* Adâncime culoare: 24 biți (16,7 milioane culori)











MP3-uri e suficient, însă „boala” se ia repede și de aceea vă recomand să achiziționați unul de cel puțin 256 MB sau chiar mai mult. Din momentul în care ați prins gustul muzicii sau al filmelor, vă veți da seama că nici un card de 1 GB nu e suficient.

Pentru că a venit vorba de chestii multimedia, am și aici câteva remarci. PSP știe să cânte MP3-uri și fișiere audio proprietare Sony în format ATRAC. Transferul lor pe cardul de memorie se poate face fie prin intermediul unui cablu USB conectat direct la PSP, fie printr-un card reader. În ceea ce privește filmele, treaba e puțin mai complicată. Este neapărat nevoie să folosiți anumite aplicații pentru a le converti tot într-un format proprietar. Pozele nu au nici o restricție, însă se recomandă formatul JPEG. În acest fel puteți să le vizualizați fără probleme, să creați slideshow-uri, să le rotiți sau chiar să le măriți. Din păcate, la versiunea actuală a firmware-ului nu există posibilitatea de a asculta muzică și de a vizualiza poze în același timp.

Sunetul, în cazul lui Play Station Portable, are un rol deosebit. Motivele sunt lesne de înțeles. Calitatea audiției este foarte bună chiar dacă renunțați la căști și mergeți pe varianta speaker-elor încorporate. Volumul poate fi reglat fie din cele două butoane de pe consolă, fie de pe telecomanda de pe firul căștilor. Orice variantă ați alege, efectul este garantat.

Joaca împreună cu mai mulți coechipieri sau împotriva unui adversar uman este o adevărată plăcere. Brusc, jocurile primesc o altă conotație. Pentru a nu fi „îngrădiți” de acest avantaj, cei de la Sony au inclus în PSP un modul WiFi wireless, bazat pe standardul 802.11b. Conectarea cu ceilalți jucători se poate face direct (peer to peer) sau prin intermediul unor access point-uri. În acest fel, jucătorii se pot întâlni într-o rețea locală sau chiar pe Internet. Configurarea acestei facilități este extrem de simplă. Se începe prin setarea SSID-ului, a unei chei WEP dacă este cazul și a unei adrese IP și DNS. În cazul în care există în rețea un server DHCP, ultimele opțiuni se fac automat. Pentru că este vorba de un dispozitiv portabil, aveți posibilitatea de a salva mai multe configurații wireless în funcție de locațiile în care vă aflați. Deoarece este un standard comun de comunicare, producătorii au anunțat că viitoarele versiuni de firmware vor oferi posibilitatea de a naviga pe Internet, de a asculta muzică online sau chiar de a comunica cu alți posesori de PSP prin VoIP (voice over IP).

Ca orice alt dispozitiv portabil, și PSP suferă din cauza energiei. În acest caz, problema se judecă după durata de „viață” a acumulatorului. Play Station Portable este alimentat de un acumulator lithium-ion de 1.800 mAh. Destul de mare, nu? Tradus în valori mai pământene, putem vorbi de aproximativ 5-6 ore de jucat încontinuu. Din păcate, orice funcție în plus costă. De exemplu, o joacă online pe wireless reduce durata de viață aproape la jumătate. Ca orice lucru bine gândit, în caz de nevoie, acumulatorul poate fi înlocuit.

Hmm, m-am luat cu toate aceste funcții și am uitat să vă spun și câteva cuvinte despre performanțe. PSP-ul este motorizat de un procesor ce rulează la 333 MHz, are 4 MB cache, iar împreună cu memoria internă de 32 de MB, fac legea în junglă.

■ **BogdanS**



PSP Sound	PSP Media	I/O	Communicații:
VME (Virtual Mobile Engine) DSP Reconfigurabil 166 MHz (1.2 V) 128-bit bus 3D sound, ATRAC3 plus, AAC, MP3	UMD (Universal Media Disc) 60 mm – diametru 660 nm – dioda laser 1,8 GB – capacitate (dual-layer) 11 Mbps – rată transfer Protecție la șoc	USB 2.0 Memory Stick Extension Port (reserved) Stereo Head phone Out	Wireless LAN (i802.11) IrDA USB 2.0

Denumire: Play Station Portable

Producător: Sony

Distribuitor: Best Distribution

Telefon: 021-345.55.05

Preț: 285 EURO (fără TVA)



Pregătește-te de vânătoare

Segmentul dispozitivelor „cu băț" suferă în aceste momente o pierdere cât se poate de grea. Unul dintre membrii de seamă ai acestei comunități se stinge încet, încet. Segmentul Sidewinder de la Microsoft dă semne disperate în acest sens. Să nu mă înțelegeți greșit, nu am nimic cu vendor-ul Microsoft, dar modelele Sidewinder 1 și 2 au fost și sunt, după părerea mea, unele dintre cele mai reușite joystick-uri. Din păcate, asistăm cu neputință la dispariția lor de pe piață fără a putea face ceva în acest sens. Cine mai deține încă așa ceva este rugat să țină la el ca la ochii din cap, indiferent de serie. Oricând, acestea pot impune respect în fața celor existente la această oră.

Revenind printre cei „vii", pot spune că foarte multe modele din segmentul „top" nu prea și-au făcut apariția, cel puțin în România. În afară de câteva brand-uri foarte cunoscute, care au mai făcut câte un face-lifting unor modele de succes mai vechi, în rest mai nimic. O oarece forfotă se constată în segmentul de mijloc, acolo unde foarte mulți își încordează motorașele, se bat în săbii și în prețuri. Din nefericire, în această categorie apar foarte rar modele cu noutăți „tehnologice". Mai degrabă, aici putem găsi inovații în ceea ce privește aspectul fizic, designul. E adevărat, un produs care arată bine întotdeauna are șanse mai mari la achiziționare, decât unul care e mai sărăcuț, dar poate mai performant. Deși domeniul „bețișoarelor vesele" este unul destul de mare, foarte puțini sunt aceia care încă mai investesc ceva în acest domeniu. Apariția consolelor și numărul destul de redus de simulatoare (serioase) de zbor împing ușor acest gen de dispozitive pe o linie, să-i zicem, mai lăturalnică. Din zvonurile pe care le-am auzit, se preconizează ca într-un viitor destul de apropiat să apară unele titluri de simulatoare spațiale, absolut demențiale. Nu vreau să vă stric surpriza, dar eu zic să vă pregătiți din timp.

Afirmația lu' Dimmu

Simți vibbbrrrraaaaațiiiaaaaa

Acum, ce să zic, unora le plac joystick-urile cu Force Feedback, altora le plac doar cele simple, altora în schimb le place jazz-ul. Părerile sunt împărțite. Parcă și acum, la testarea lor, pe mine mă atrăgeau cele cu zgâlțâituri. Locke, pe de altă parte, părea mai fericit și mai libertin cu „joystic-ele" fără Feedback. În schimb, la ora aia, lui Kimo îi plăcea jazz-ul :). Eh, glumesc.

Din păcate, nu există o rețetă pentru jucători în ceea ce privește alegerea unui joystick. În cazul de față, majoritatea ar putea să meargă pe recomandarea mea. Alții, în schimb, nu ar putea să fie de acord cu părerile mele. Poate că ei vor ceva pentru mâna stângă, poate că nu le place poziția pedalelor, ups, a butoanelor. De aceea, când mergeți la cumpărături, țineți într-o mână tabelul ce urmează și cu cealaltă încercați să testați și voi... în caz că politica magazinului permite acest lucru, evident.

Testarea s-a făcut la temperatura camerei, prin rularea benchmark-urilor Independence War 2: Edge of Chaos și IL-2 Sturmovik, totul sub atenta supraveghere a pilotului nostru de încercare, Locke. S-au luat în calcul și s-au punctat ergonomia, comportamentul joystick-ului la manevre „de urgență", tăria Force Feedback-ului și, nu în cele din urmă, impresia artistică a pilotului.

■ BogdanS



Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback –



Orice s-ar spune și orice s-ar face, coronița rămâne și în acest an pe capul celor de la Thrustmaster. Pur și simplu jocurile iubesc acest joystick, iar noi iubim jocurile. Chiar dacă nu pare, există o legătură foarte strânsă. Spre deosebire de modelele obișnuite, Top Gun Afterburner Force Feedback sare în ochi și datorită throttle-ului imens care, pe lângă faptul că este foarte confortabil, mai e și detașabil. Dacă îl dezlipești de baza joystick-ului, acest lucru ajută în cazul unor jocuri să deții controlul mult mai ușor asupra diverselor aparate de zbor. În acest fel, poziția jucătorului poate fi mult mai relaxată, pentru că nu îl obligă să stea ghemuit, cum se întâmpla la joystick-urile de generație mai veche. Toate suprafețele de contact sunt acoperite cu un material cauciucat, pentru a realiza o „priză" mult mai puternică între echipament și jucător. Toate butoanele de „acțiune" de pe joystick pot fi customizate în fel și chip. Datorită utilitarului Thrustmapper, aveți posibilitatea fie de a vă „poziționa" butoanele după plac, fie de a alege o configurație predefinită pentru o grămadă de jocuri. Force Feedback-ul este OK, creează tot felul de senzații și efecte, însă am o micuță remarcă... mai mult personală. Puterea celor două motorașe care sunt direct răspunzătoare pentru aceste efecte nu mi se pare destul de mare. Pot să spun că am întâlnit și modele de joystick-uri cu Force Feedback la care, în momentul intrării într-o zonă de turbulențe, simțeai într-adevăr că ești în acea zonă.

Nota LEVEL: 8,49
Ofertant: Ubisoft România
Preț: N/A (cu TVA)

Loc	1	2	3	4
Model	Thrustmaster Top Gun Afterburner II Force FeedBack	Logitech Extreme 3D PRO	SpeedLink Black Hawk Vibration	Thrustmaster Top Gun Afterburner II
Ofertant	UbiSoft România	Tape Comp. / Ultra PRO Comp.	Tape Computers	UbiSoft România
Telefon	021.569.06.00	021-3264957 / 031.402.22.82	021-3264957	021.569.06.00
Preț EURO (fără TVA)	N/A	32	19	47
Dotare				
Tip	Force Feedback	Normal	Vibrații	Normal
Conectare	USB	USB	USB	USB
Număr Butoane	10	12	16	10
Număr Butoane Programabile	9	11	12	10
Hat Switch	Da	Da	Da	Da
Throttle	Da	Da	Da	Da
Twist Handle	Da	Da	Da	Da
Notă Sistem de Prindere	10	9	7	10
Inserții de Cauciuc	Da	Nu	Da	Da
Puncte Suplimentare	5	5	5	5
Notă Design	10	10	10	10
Evaluare				
Notă Comportare Stick	8	9	8	9
Notă Comportare Throttle	9	9	6	9
Notă Comportare Butoane	10	10	7	10
Notă Comportare Twist Handle	9	10	8	9
Notă Comportare în jocuri: Independence War II	8	10	8	9
Notă Comportare în Jocuri: IL-2 Sturmovik	9	10	10	9
Notă Force Feedback / Vibrații	6	N/A	8	N/A
Note				
Nota Dotare	9,17	8,78	9,53	9,02
Nota Ergonomie	9,60	9,60	8,60	9,60
Nota Documentație	4,00	4,00	4,00	4,00
Nota Performanță	8,30	8,40	8,10	7,75
Nota LEVEL	**8,49**	**8,48**	**8,34**	**8,08**

Logitech Extreme 3D PRO



Control absolut. Cu acest tip de joystick ești capabil să faci unele dintre cele mai spectaculoase manevre... la firul de păr. Este un model fără forțe, fără vibrații, există doar precizie. Stick-ul este foarte comod, nu îți amorțește mâna pe el, însă nu dispune de materiale cauciucate sau ceva asemănător pentru a împiedica alunecarea. Butoanele stick-ului chiar vin exact acolo unde trebuie, fiind foarte ușor de utilizat. Nu pot spune însă același lucru despre cele de pe bază. Deși ca număr sunt impresionante, ei bine acest lucru nu este întotdeauna benefic sau nu cum au fost plasate de către cei de la Logitech. Îngrămădindu-le pe toate în același loc, fără o atenție sporită, poți să acționezi alte comenzi vitale pentru aparatul de zbor pe care îl mânuiești. În cazul manetei de throttle, poziționarea este destul de inspirată, doar la dimensiunile ei ar fi ceva de îmbunătățit. Fiind un joystick atât de practic și de ușor de utilizat, îl puteți folosi și în cazul altor genuri de jocuri. Deși se zice că cele cu avioane ar avea prioritate, la fel de bine puteți să îl utilizați și în cazul jocurilor de fotbal, al celor cu bătăi și, de ce nu, chiar în unele simulatoare auto. Din punct de vedere al designului, nu am ce să-i reproșez. Nu este un model asemănător cu cele greoaie și greu de montat, este destul de ușurel, dar foarte stabil.

Nota LEVEL: 8,48
Ofertant: Tape Computers / Ultra PRO Computers
Preț: 32 EURO (fără TVA)

Loc	5	6	7	8
Model	SpeedLink Black Widow	Genius ForceFeedback F-33D	Thrustmaster Top Gun Force Feedback	Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro
Ofertant	Tape Computers	Ultra PRO Computers	UbiSoft România	UbiSoft România
Telefon	021-3264957	031.402.22.82	021.569.06.00	021.569.06.00
Preț EURO (fără TVA)	20	56	N/A	N/A
Dotare				
Tip	Vibrații	Force Feedback	Force Feedback	Normal
Conectare	USB	Ambele	USB	USB
Număr Butoane	8	10	8	7
Număr Butoane Programabile	8	10	8	7
Hat Switch	Da	Da	Da	Da
Throttle	Da	Da	Da	Da
Twist Handle	Da	Nu	Da	Da
Notă Sistem de Prindere	9	10	10	10
Inserții de Cauciuc	Da	Nu	Nu	Nu
Puncte Suplimentare	5	5	5	4
Notă Design	9	9	10	10
Evaluare				
Notă Comportare Stick	8	10	7	9
Notă Comportare Throttle	9	7	8	8
Notă Comportare Butoane	9	9	8	10
Notă Comportare Twist Handle	9	1	8	9
Notă Comportare în jocuri: Independence War II	8	9	7	9
Notă Comportare în Jocuri: IL-2 Sturmovik	8	7	9	9
Notă Force Feedback / Vibrații	4	10	6	N/A
Note				
Nota Dotare	8,64	7,77	8,32	7,79
Nota Ergonomie	8,80	9,00	9,00	9,20
Nota Documentație	4,00	4,00	4,00	4,00
Nota Performanță	7,70	7,90	7,55	7,65
Nota LEVEL	7,90	7,88	7,75	7,73

SpeedLink Black Hawk Vibration





În sfârșit, ceva se întâmplă. Încep să apară noi modele de joystick-uri destul de bune și la prețuri excepționale. Avem dovada vie a acestui lucru. Nu știu câți dintre voi au auzit și cât au auzit de brand-ul SpeedLink, însă nu asta e important, ci să rețineți Black Hawk. Este un model de joystick incredibil. Are de toate: un stick care merge beton, o sumedenie de butoane, ergonomie, un design neobișnuit și, de ce nu, un preț foarte atractiv. Stick-ul este foarte interesant. Deși are o formă puțin neobișnuită, să știți că este foarte confortabil, ca să nu mai zic că e și acoperit cu un material cauciucat. Cu butoanele e o altă poveste. E drept, sunt multe, dar ceea ce fac ele este interesant. Aceste butoane „speciale" pot face exact același lucru pe care îl putem realiza și din stick. Este vorba de twist handle, adică există încă un buton care face același lucru ca și hat switch-ul. Într-adevăr, apar uneori situații când nu puteți să vă mișcați mâna de pe stick. Dacă, de exemplu, trebuie să faceți o manevră mai specială și în același timp să ciuruiți un inamic, atunci puteți să adăugați un plus de control folosind butoanele suplimentare. Pentru a mai crește puțin gradul de realism, SpeedLink Black Hawk dispune și de elemente de vibrații care, vorba fie între noi, funcționează ireproșabil. Nu e vorba doar de ceva care să bâzâie în interior, ci chiar creează o anumită atmosferă din joc.

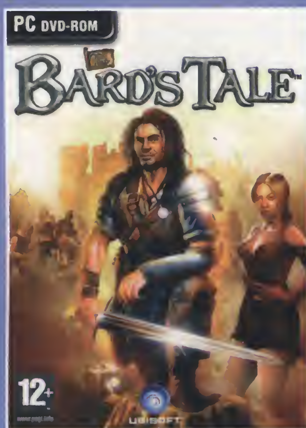
Nota LEVEL: 8,34
Ofertant: Tape Computers
Preț: 19 EURO (fără TVA)

Loc	9	10	11	12
Model	SpeedLink Cougar Vibration	Logitech Attack 3	Genius MaxFighter F-31U	Genius MaxFighter F-23U
Ofertant	Tape Computers	Tape Comp. / Ultra PRO Comp.	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3264957	021-3264957 / 031.402.22.82	031.402.22.82	031.402.22.82
Preț EURO (fără TVA)	14	23	19	10
Dotare				
Tip	Vibrații	Normal	Normal	Normal
Conectare	USB	USB	USB	USB
Număr Butoane	12	11	12	8
Număr Butoane Programabile	12	11	12	8
Hat Switch	Da	Nu	Da	Da
Throttle	Da	Da	Da	Da
Twist Handle	Da	Nu	Nu	Nu
Notă Sistem de Prindere	8	5	7	3
Inserții de Cauciuc	Da	Nu	Nu	Nu
Puncte Suplimentare	5	2	2	1
Notă Design	9	7	6	4
Evaluare				
Notă Comportare Stick	9	6	4	3
Notă Comportare Throttle	8	6	2	2
Notă Comportare Butoane	6	7	7	6
Notă Comportare Twist Handle	9	1	1	1
Notă Comportare în jocuri: Independence War II	9	6	5	4
Notă Comportare în Jocuri: IL-2 Sturmovik	9	5	5	4
Notă Force Feedback / Vibrații	3	N/A	N/A	N/A
Note				
Nota Dotare	9,25	5,60	6,98	5,67
Nota Ergonomie	7,40	6,60	4,80	3,20
Nota Documentație	3,00	3,00	2,00	1,00
Nota Performanță	7,40	4,50	3,75	3,10
Nota LEVEL	**7,68**	**4,86**	**4,44**	**3,58**



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă jocul The Bard's Tale



Cum se va numi noul joc din seria Might and Magic?

a. Dark Messiah ■

b. Oblivion ■

c. Crusaders ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un gamepad Thrustmaster Firestorm Digital



De cine va fi produs noul joc din seria Might and Magic?

a. Arkane Studios ■

b. id Software ■

c. Bethesda ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2005.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Lemony Snicket's - O serie de evenimente neaşteptate



Cine joacă rolul principal în filmul Lemony Snicket's - O serie de evenimente neaşteptate?

a. Brad Pitt ■

b. Jim Carrey ■

c. Robert Redford ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul Lemony Snicket's - O serie de evenimente neaşteptate din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2005.

Sony Ericsson W550i

Printre cele mai noi modele pe care cei de la Sony Ericsson le vor lansa în această toamnă se numără și W550i. Din punctul meu de vedere, este un telefon excepțional. Se potrivește oricărei persoane, indiferent de vârstă. Printre cele mai tari lucruri pe care telefonul W550i le poate oferi unui utilizator este posibilitatea de a reda fișiere audio MP3, de a captura imagini și, nu în cele din urmă, de a comunica cu ceilalți prieteni. Spre deosebire de alte modele precedente ce pot reda fișiere MP3, cel în cauză nu mai poate fi „hrănit" cu muzică prin intermediul cardurilor de memorie. Acest lucru a fost înlocuit cu o memorie internă de 256 MB ce poate fi folosită după bunul plac al fiecăruia.

Camera foto inclusă dispune de un senzor de 1,3 megapixeli, ceea ce conferă fotografiilor o rezoluție maximă de 1.280 x 1.024 pixeli. Nu au fost uitați nici cei care obișnuiesc să își petreacă o parte din timpul liber butonând diverse jocuri pe telefon. Pentru aceștia, au fost poziționate cât mai „strategic" anumite butoane în imediata apropiere a ecranului.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	93 x 46,5 x 22,5 mm
Greutate:	N/A
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 400 de ore
Talk time:	maxim 9 ore



În afară de acestea și de alte funcții clasice, W550i permite recepția de posturi radio FM, dispune de editor de imagini, Bluetooth și de un port USB.



Nokia 3230

Deși e lansat pe piață de ceva timp, Nokia 3230 poate îndeplini oricui orice dorință în materie de comunicare. Începând cu designul său nonconformist și terminând cu lista impresionantă de funcții pe care le conține, acest telefon sau, mai bine zis, smartphone, poate fi extrem de util în cele mai multe cazuri. Pentru o compatibilitate cât mai mare cu operatorii de telefonie mobilă, 3230 funcționează pe rețele GSM de 900, 1800 și 1900. Toate funcțiile sale interne sunt coordonate de sistemul de operare Symbian OS v7.0s. Grație lui, lista de „features" incluse în acest telefon este destul de lungă. Dintre ele amintim GPRS, transfer de date EDGE, camera foto de 1,3 megapixeli, Bluetooth, player MP3, radio FM,. voice recording, port USB etc.



Deși memoria sa internă este de doar 6 MB, ea poate fi extinsă cu ajutorul unor carduri de memorie RS-MMC. Pentru a vă familiariza cu ideea, producătorii au inclus și un astfel de card de 32 de MB. Bineînțeles, pe el pot fi stocate fișiere audio MP3, rington-uri, wallpaper-e, fotografii și multe altele. După cum ne-au obișnuit cei de la Nokia, și în acest caz ne putem bucura de trei joculețe: Agent V, Rally Pro și Warrior. În limita spațiului disponibil pe card, aveți posibilitatea să completați acest „trio" cu alte jocuri ce pot fi download-ate de pe Internet.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	109 x 49 x 19 mm
Greutate:	110 g
Display:	TFT – 65.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 760 mAh
Stand-by:	până la 150 de ore
Talk time:	maxim 4 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

Philips 960

Lansat în urmă cu doar câteva luni, noul terminal mobil de la Philips seamănă incredibil de bine cu unul dintre modelele Samsung. Nu că ar fi un design nereușit, ci dimpotrivă, însă atunci când mă uit la acest mobil am un sentiment de „deja vu". Printre funcțiile incluse, cele care mi-au atras atenția sunt: player-ul MP3 inclus, posibilitatea de a înregistra și de a reda fișiere video în format MPEG4, Wap și cei 2 megapixeli ai camerei foto. Rezoluția maximă a fotografiilor poate fi de 1.600 x 1.200 pixeli. Memoria internă totalizează 50 MB, iar pentru a mai „scăpa" de conținut puteți apela fie la portul USB, fie la cel de infraroșu.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	98 x 48 x 23 mm
Greutate:	95 g
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	240 x 320 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 4 ore



■ **BogdanS**



lifestyle

Lemony Snicket's - O serie de evenimente neaşteptate
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events



Dragă Spectatorule,

Dacă îţi plac filmele în care cântă iepuri, explodează nave spaţiale sau majorete, atunci filmul pe care îl ai în mână nu te interesează.

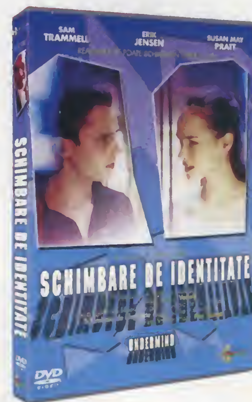
Filmul este extrem de alarmant, cuvânt care exprimă în acest caz „o aventură tragică şi captivantă în care evoluează trei orfani ingenioşi şi un personaj diabolic, pe numele său Contele Olaf (Carrey), care urmăreşte averea copiilor". Filmul conţine şi un incendiu suspect, paste delicioase, pe Jim Carrey, lipitori neîmblânzite, o viperă mortală, pe Meryl Streep şi un impostor pe nume Jude Law.

Sunt constrâns să îmi continuu cercetarea în vieţile orfanilor Baudelaire, dar tu poţi căuta mult mai departe, cum ar fi în... bleu cheese fondue.

Cu tot respectul cuvenit,
Lemony Snicket

An:	**2004**
Gen:	**Comedie**
Distribuţie:	**Jim Carrey, Meryl Streep, Jude Law**
Regie:	**Brad Silberling**
Suport:	**VHS, DVD**
Compania:	**DREAMWORKS PICTURES**

Schimbare de identitate
Undermind



Derrick (Sam Trammell), un avocat de 27 de ani, se trezeşte într-un apartament alături de o femeie care îi spune „Zane". Din acest moment îşi dă seama că este captiv, în mod sinistru, într-o realitate familiară, dar modificată. Nu este singur. Zane a fost, la rândul lui, transportat într-o lume paralelă, unde îşi însuşeşte viaţa, banii şi puterea lui Derrick. Cei doi bărbaţi care provin din sfere sociale diametral opuse se găsesc în situaţia de a afla cine sunt şi ce vor să devină.

Filmul de debut al scenaristului şi regizorului Nevil Dwek, Schimbare de identitate, este un thriller psihologic incitant care continuă tradiţia filmelor ca Memento şi Zona Crepusculară.

An:	**2003**
Gen:	**Dramă**
Distribuţie:	**Sam Trammell, Erik Jensen, Susan May Pratt**
Regie:	**Nevil Dwek**
Suport:	**VHS, DVD**
Compania:	**NEW FILMS**

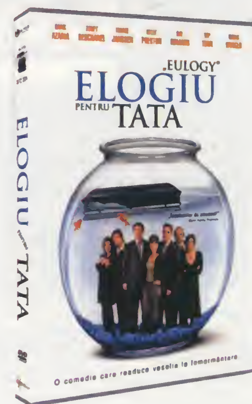
Partenerii
Partners in Action

Jack Cunningham (Armand Assante „Gotti") este un fost poliţist care lucrează sub acoperire. Când încercarea lui de a demasca un cerc de traficanţi de droguri şi poliţişti corupţi îi poartă paşii până în sud, el este pus în situaţia de a-l proteja pe Teddy, un puşti care a fost martorul a ceea ce s-a întâmplat. Când viaţa le este pe muchie de cuţit, timpul se scurge mai repede, iar locurile în care se pot ascunde se împuţinează.



An:	**2002**
Gen:	**Thriller**
Distribuţie:	**Armand Assante, Douglas Smith, Larry Day, Alex Karzis**
Regie:	**Sidney J. Furie**
Suport:	**VHS, DVD**
Compania:	**NEW FILMS**

Elogiu pentru tata
Eulogy



Trei generaţii dintr-o familie delicios de ranchiunoasă se adună să îngroape capul familiei, iar iubita nepoată a decedatului trebuie să rostească un elogiu la înmormântare. În zilele dinaintea înmormântării, ies la iveală secrete de familie, vechile duşmănii renasc şi întreaga casă se revigorează.

„Înnebunitor de amuzant!"
– Glenn Kenny, Premiere –

„Ilar! O comedie neagră cu o distribuţie de excepţie care nu dă greş niciodată!"
– Fox News –

„Mori de râs!"
– Ain't It Cool News –

An:	**2004**
Gen:	**Comedie**
Distribuţie:	**Hank Azaria, Jesse Bradford, Zooey Deschanel, Glenne Headly, Famke Janssen**
Regie:	**Michael Clancy**
Suport:	**VHS, DVD**
Compania:	**NEW FILMS**

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69

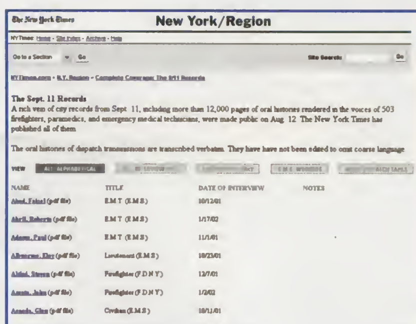
www.

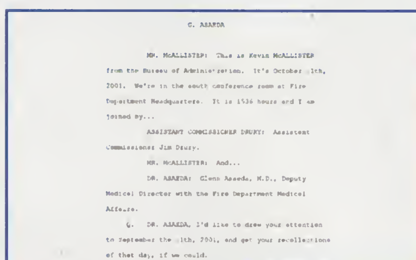
SpaceWorms

media.putfile.com/spaceworms

Șarpe pe mobil? Joc de copii mici! Ce e aia să te târâi după un pixel amărât? la încearcă asta: în SpaceWorms nu se târăște nimeni după tine, ba mai mult, fuge pixelu să te mănânce și să te trimită în meniul de Game Over. Prin agilitatea specifică viermilor spațiali va trebui să dejoci planurile lor murdare și să eviți impactul fatal. Pare simplu, dar când ai patru pixeli înfometați pe urma ta, începi să înțelegi de ce trebuie să dai tot timpul mâncare la copii. Sau ceva de genul ăsta...







C. ASAEDA

MR. McALLISTER: This is Kevin McALLISTER from the Bureau of Administration. It's October [illegible]th, 2001. We're in the south conference room at Fire Department Headquarters. It is 1536 hours and I am joined by...

ASSISTANT COMMISSIONER DRURY: Assistant Commissioner Jim Drury.

MR. McALLISTER: And...

DR. ASAEDA: Glenn Asaeda, M.D., Deputy Medical Director with the Fire Department Medical Affairs.

Q. DR. ASAEDA, I'd like to draw your attention to September the [illegible]th, 2001, and get your recollections of that day, if we could.

Oral Histories from 9/11

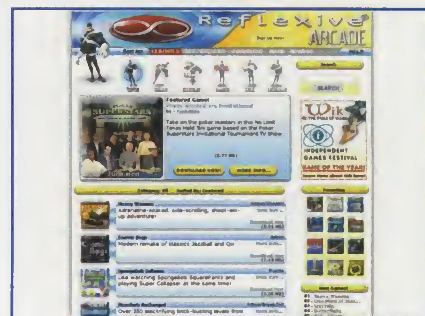
graphics8.nytimes.com/packages/html/nyregion/20050812_WTC_GRAPHIC/met_WTC_histories_full_01.html

Seria completă (așa cum a apărut ea în New York Times) a declarațiilor luate „la cald" imediat după 9/11. Reacțiile oamenilor prinși în mijlocul dezastrului, mai reale ca niciodată. Declarațiile a 503 pompieri, medici și paramedici, însumând peste 12.000 de pagini de istorie.

Reflexive Arcade

www.reflexive.net

Site-ul cu cele mai multe jocuri mici și neeeebbuuuuneeeeee. cioLAN mi-a promis că mă bagă în baltă, la următoarea sesiune de pescuit, dacă nu fac cunoscut site-ul ăsta. O sumedenie de jocuri absolut geniale, care mai de care mai acaparante, ce pot fi încercate pe gratis cel puțin până la un moment dat. Cioli, milă!





Concerned: The Life and Death of Gordon Frohman

www.hlcomic.com

Da, Gordon Frohman, nu Freeman. Este vorba de un BD episodic realizat cu ajutorul jocului Half-Life 2 și al unei cantități mari de umor. Updat-ate destul de des, comic-urile de față urmăresc povestea lui Gordon Frohman, un bălălău căzut ca din Lună în universul jocului Half-Life 2. Recomandat tuturor fanilor jocului și tuturor celor care au chef să râdă în fiecare zi.

■ **Mitza**







Finala mică pentru nudiști.
Varianta cenzurată.
Imagine primită de la Raz_vanilie.



Și cu toate astea, am luat doar bronz la Olimpiadă. **Imagine trimisă de Geoantă Valentin.**



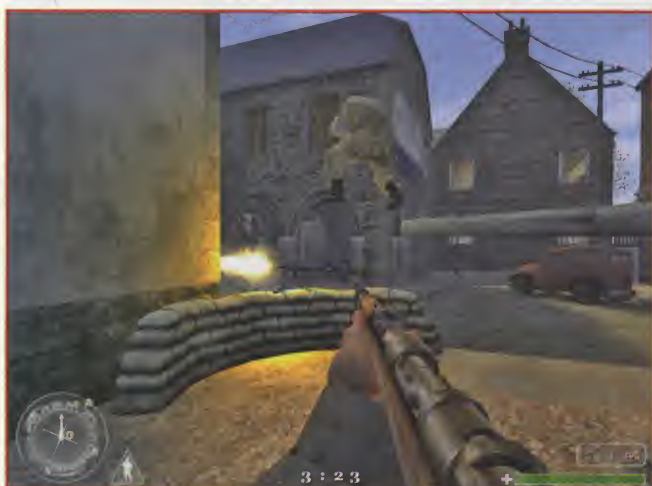
Arde-l, că nu vede arbitrul.
Imagine trimisă de g@ng$ter.



Căpitane Nemo, tu ești? **Imagine primită de la Evil Arpi.**



Odiseea spațială San Andreas.
Imagine primită de la N C.



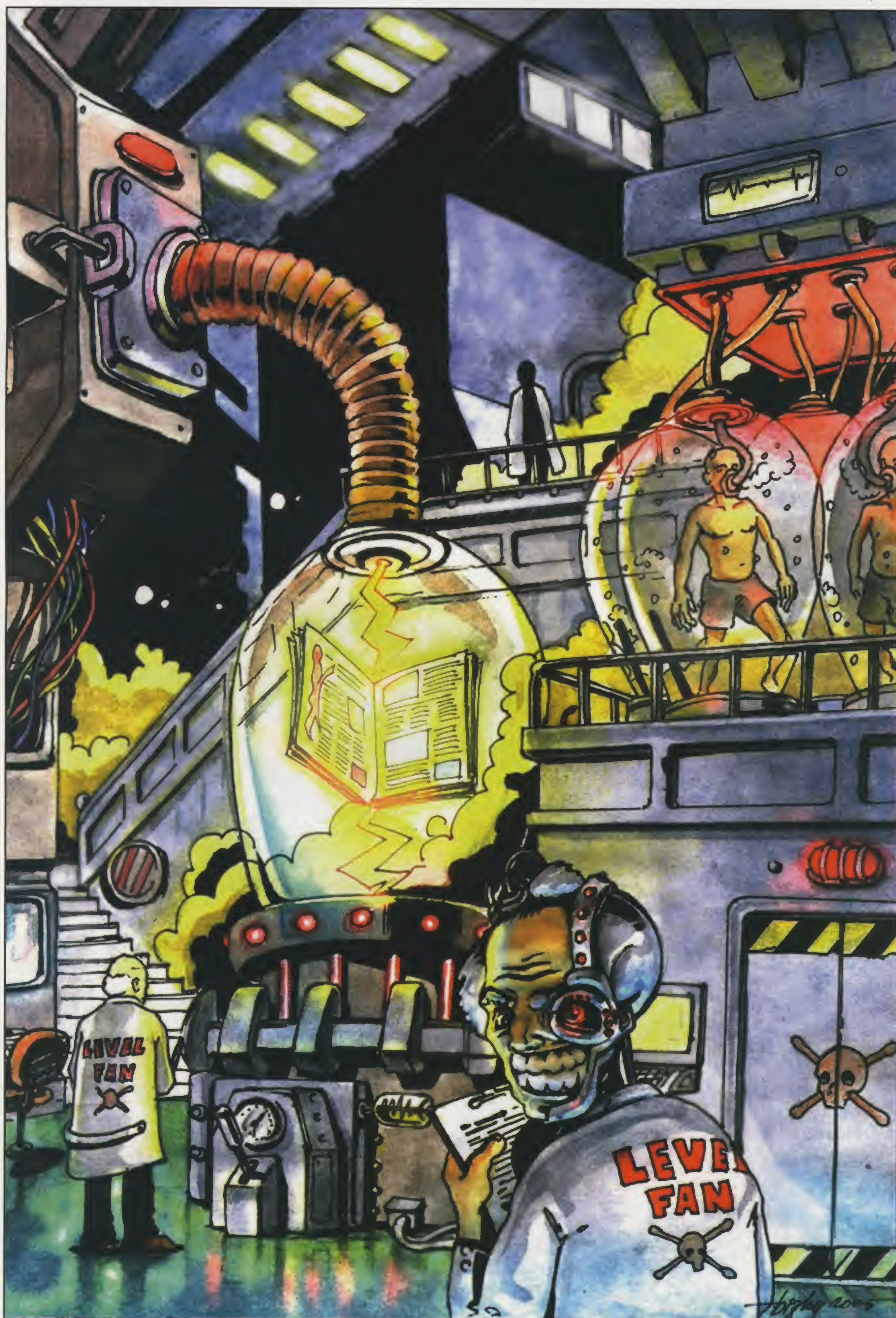
Mai stai acolo și încărcătorul ăsta. **Imagine trimisă de Geoantă V.**



În spate nu mai era loc... de clienți. **Imagine trimisă de DJ AXX.**

Câștigătorul din acest număr este Geoantă Valentin.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.


LEVEL
FAN
LEVEL
FAN

Revista de jocuri dusă la perfecţiune



Mda... am primit şi eu nişte e-mail-uri... cu nişte răspunsuri la tema propusă... ba chiar am primit şi pentru tema de luna trecută! Îmi pare rău pentru respectivii. Concluzia după ce am citit şi corectat şi răscorectat e-mail-urile voastre: Oameni buni, voi aveţi imaginaţie... dar se pare că ori nu vreţi să ne-o arătaţi şi nouă, ori vi se îngrămădesc ideile în cap în momentul în care vă apucaţi să scrieţi şi iese un talmeş-balmeş pe care EU trebuie să îl descâlcesc... Eh, eu de fapt mă plâng acum pentru că 90% din Chatroom-ul ăsta l-am corectat şi conceput în maşină, pe drumul spre Constanţa, unde nici măcar nu mă duceam să mă prăjesc, ca tot omul, în vacanţă, ci ca să fac ceva legat de tocuri foarte înalte şi rochiţe greu de îmbrăcat şi de purtat... şi dacă mă opream doar la „rochiţe" ar fi fost destul de nasol... dar nu... tot timpul mai e câte ceva nasol pe lângă ce se anunţă. Aşa că eu şi stomacul meu (foarte zgomotos în acest moment din cauza lipsei de combustibil de orice fel de vreo 12 ore...) vă urăm un început de şcoală cât mai plin de joace şi vă îndemnăm să scrieţi e-mail-uri la chatroom@level.ro, din nou, cu cât mai multe diacritice, pe tema... ah... da... o temă cerută chiar de voi... şi puţin adaptată: camera perfectă pentru jucat pe calculator... laboratorul de gaming. Cum ar arăta, ce calculatoare s-ar afla pe acolo (da, aveţi voie să daţi câte detalii vreţi despre sisteme), ce alte accesorii ar fi de nelipsit pe lângă acestea... totul stropit din belşug cu DIACRITICE. Când o să vină vreo lună în care să primesc toate e-mail-urile cu diacritice, promit că o să mă gândesc serios la propunerea lui Mitza în legătură cu poza nud.

■ **Akasha**

D@3MON

„Hi, LEVEL! A trecut ceva timp de când nu v-am mai scris şi subiectul mi s-a părut chiar interesant. Dacă aş avea o grămadă de bani, revista ideală de jocuri s-ar numi hmm... GAME WORLD hmmm... NU! NU! TOT NU-I BINE! Ahaaaaaa... GAMING SUPREMACY – unde jocurile ne stăpânesc viaţa şi rămân veşnic în sufletul nostru. În primul rând, după ce mi-aş asambla o echipă de tipi (şi tipe) cu ceva talent literar, care ar servi pe post de redactori, aş face rost de un manager beton, director de marketing şi aş continua cu alte detalii plictisitoare. M-aş încorona redactor-şef şi de aici ar începe o nouă etapă în istoria revistelor de gaming. Revista ar avea o copertă foarte atrăgătoare, concepută de cei mai buni în domeniul artei pe calculator. În conţinutul revistei aş începe cu reclamele dedicate sponsorilor (o să fie o revistă 70% comercială), apoi aş continua cu un cuprins, o scurtă prezentare a redactorilor, iar restul... obişnuit, ca orice revistă de gaming: preview, review etc.

Aş face o rubrică total nouă „Ce se joacă vedetele?" Interesant, nu? Cum ar fi să aflaţi că Băsescu se joacă Sid Meyers Pirates? Ce ştire, nu? La fiecare E3 sau altă mare expoziţie de jocuri aş face un număr special cu DVD care va conţine un video-reportaj complet al trimişilor revistei. Aş da două jocuri FULL: unul clasic şi un joc nou nouţ. Aş face versiunea revistei şi cu DVD, care ar avea acelaşi conţinut, plus jocurile FULL pe CD-uri, plus DVD-ul cu demo-uri, utilitare, video-reportaje şi multe alte GOODIES. Aaaaaa... mi-a mai venit o idee de rubrică: „Bărbaţi şi femei celebri în jocuri". Aici se vor scrie articole despre actorii celebri care fac vocile personajelor în jocuri, despre nume sonore în industria jocurilor şi multe altele, inclusiv interviuri. Articolul va trebui să fie compus dintr-o parte scrisă şi una cu screenshot-uri scoase pe hârtie fotografică. Revista ar ajuta tinerii care vor să participe la competiţii de gaming şi ar organiza propriile competiţii... Revista GAMING SUPREMACY va avea numere în limba engleză, franceză şi germană pentru piaţa internaţională. Cred că revista pe care o propun e total demenţială, aşa că nu vă mai aburesc."

Fanatick

„Pentru că nu am aflat unde s-au dus redactorii, m-am hotărât să scriu şi eu pentru prima dată.

Deci... Dacă toată lumea ar fi bogată, sigur că va vrea o revistă de jocuri scumpă, selectă, cei mai buni redactori din lume, cea mai bună distribuţie (să fie la chioşcuri la data... în care trebuie să apară, nu mai târziu etc.). Şi, bineînţeles, să fie SCUMPĂ. Îmi imaginez 120 de pagini, jocuri analizate la sânge, o rubrică despre jocurile clasice etc... Redacţia să ţină cont de părerile cititorilor, să-i asculte, să adauge ce vor... şi, cum e o revistă scumpă, îmi imaginez CINCI DVD-URI (mamă, dar pe ce lume trăiesc?!), două, trei dintre ele cu jocuri full, restul cu toate demo-urile, patch-urile, driverele, utilitarele (bine, poate şapte dvd-uri) lunii + mods, wallpapers etc. Ştiu că nu am o minte originală dar... poate chiar asta va fi revista ideală, dar doar a viitorului! Să recunoaştem, până vom fi putrezi de bogaţi, va mai trece mult, mult timp şi va trebui să ne mulţumim cu LEVEL (:) (no offence!) ! No, vă mulţumesc pentru timpul acordat citirii acestui mesaj, sper că aţi primit toate Ä?, ??, ?®, ?? ??i ??-urile livrate în siguranţă (îi aduc la cunoştinţă lui Fanatick faptul că toate diacriticele din textul lui s-au prezentat sub forma pe care o vedeţi puţin mai sus...) şi sper că ne vom mai „citi". Until we meet again, don't drink too much..."

Akom_I

„LEVEL ! Praise LEVEL, the almighty game magazine! Dacă e să discutăm despre cea mai bună, cea mai scumpă, cea mai tare super-revistă de jocuri, nu e deloc greu să mi-o imaginez! O revistă care, la fiecare review, să aibă JOCUL despre care se vorbeşte! Să fie acolo, între paginile review-ului, cd-urile/dvd-ul cu jocul comentat. Şi pe lângă joc, şi comentariul scris, să fie şi un generator de



holograme cu ajutorul căruia să-i vedem cu ochii noştri pe redactori vorbind despre joc. La rubricile „preview" şi „news" să fie un cd (măcar unul, că la banii pe care îi dă lumea pe revistă...) cu prezentarea jocului, eventual, interviuri cu producătorii, să putem să îi privim în ochi personal, ca să ne putem da seama dacă mint. Revista ar trebui să fie însoţită de o cutie în care să se afle unul dintre produsele prezentate la „hardware" . De asemenea, între paginile rubricii „Lifestyle" ar trebui să se afle un DVD cu unul dintre filmele prezentate. Nu în ultimul rând, abonaţilor, revista le-ar trebui adusă acasă de către o femeie frumoasă. Cu respect pentru LEVEL şi oamenii care muncesc pentru LEVEL."

Doomgiver

„Revista ideală? Eu am început să iau LEVEL (în fiecare lună) în august, anul trecut (ia uite, bă... am împlinit un an). Până atunci, o luam doar dacă era un joc full interesant; mai împrumutam de la prieteni unele numere, numai ca să mă uit la poze, dar acum o cumpăr mai mult pentru articole şi aşa am observat că LEVEL este o revistă forte bine ordonată, articolele sunt foarte interesante; redactorii se pricep de minune. Aşa că întrebarea despre revista ideală a devenit ceva mai greu de răspuns. Dar... wtf? Să încercăm.

Dacă aş avea tone de bani, aş face o revistă asemănătoare. Un editorial, nişte ştiri, apoi jocuri cât încape. Ce-ar mai lipsi? Bineînţeles, jocul full (inclusiv un articol referitor la acesta, care am văzut că a dispărut din LEVEL :(), aş pune pe cd-ul demo măcar o dată la vreo trei luni un DLH (cum făceaţi voi mai demult). Spre sfârşitul revistei, ceva hardware. Aş da în fiecare lună un poster gratuit cu... nah cu un joc, ce altceva? De multe ori m-am gândit ce bine ar fi când stau la calc, în timp ce încarcă ceva, să arunc o privire pe perete şi să admir posterul cu Rome. Ce mai? A, da, nişte indicaţii la unele jocuri, walkthrough-uri, aşa ar atrage atenţia multor gameri. Mai bine ar fi chiar la cererea cititorului. Acesta va scrie, cerând puţin ajutor la jocul x apoi, luna viitoare apare în revistă ceea ce a cerut. Nişte bancuri ar mai merge. Dacă se poate, legate de jocuri sau de calculatoare. Mi-ar plăcea să conţină rubrici cât mai multe la care participă cititorul. Nu numai un Chatroom, ci mai mult, mult mai mult. Ce? De unde să ştiu eu? E destul că m-am gândit la atâtea până acuma.

Cam aşa ar trebui să fie revista mea. Bineînţeles că puţin mai organizată. Iar ca redactori i-aş angaja pe cei de la LEVEL. Nu ştiu exact ce succes are revista, dar sunt sigur că cel puţin jumătate din acel succes se datorează lor. Pe bune, ei sunt sarea şi piperul revistei."

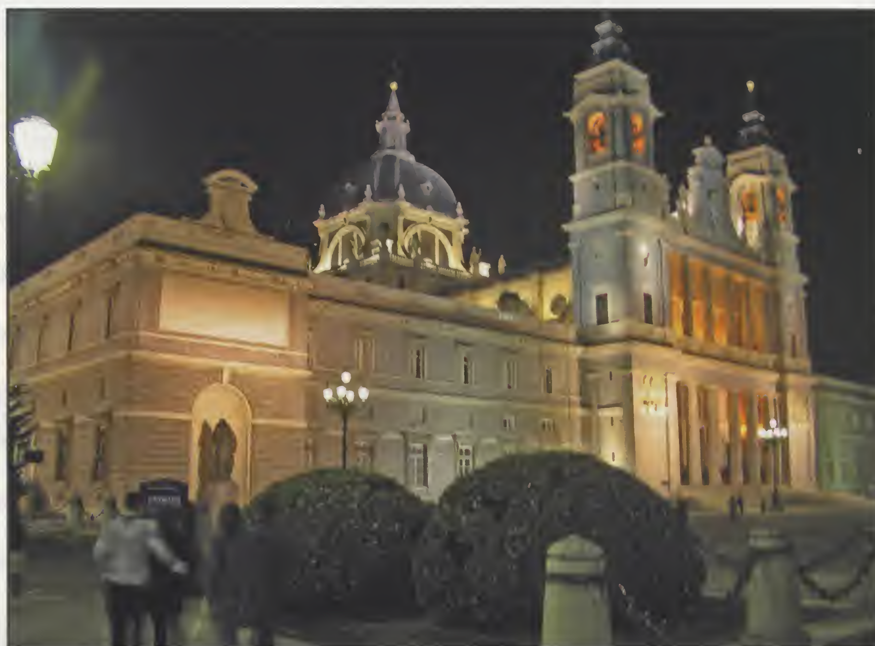
Time2die go2grave" <mihai_sm3cherul

„Şcoala se apropie şi am zis să scriu şi eu vreo două rânduri (sau mai multe) despre revista perfectă. Eu cred că pe coperta revistei trebuie pusă poza jocului care „a luat nota cea mai mare". La jocuri ar trebui să se facă glume ca până acum, dar nu prea multe deoarece uneori deranjează. Să se prezinte storyline-ul (pe scurt)... şi nu prea am ce să zic deoarece revista LEVEL e cea mai bună revistă după părerea mea. Sper că celelalte reviste nu se supere, dar revistă mai super ca LEVEL nu cred că există! Ţineţi-o tot aşa!!! Faceţi o treaba bună !!!!:D"

LG

„Salut! Să trecem direct la subiect. Deci, o ultra-super-mega-ideală revistă, spuneţi voi? Păi, să vedem ce-mi debitează mintea în continuare. Se ştie că orice carte (revistă) bună se cunoaşte după copertă, aşa că această parte pare cea mai importantă (mai ales pentru prima impresie). Din ce material să fie confecţionată respectiva? Păi, ca orice revistă care se respectă, să luăm una la întâmplare: LEVEL, care are un buget nelimitat, plus numărul de cititori ce depăşeşte un milion numai în ţara noastră, să zicem că o ţin pantalonii să înlocuiască convenţionalele coperte cu monitoare de ultimă oră de grosimea unei foi de hârtie (cred că sunt destul de scumpe). Adio cute! Ce să afişeze pe aceste monitoare? Păi, numărul din luna septembrie, nu? Şi, din când în când, anumite chestii interesante din interior. Bun, am terminat cu începutul. Să continuăm spre conţinut. Aici voi lăsa pe fiecare să decidă ce doreşte să vadă: jocuri, reportaje, interviuri: voi decideţi. Eu doar doresc să mă implic în partea tehnică. Un alt lucru care ar ridica preţul şi mai mult ar fi schimbarea simplului compact disc (sau

CD, pentru începători) cu una bucată DVD. Nu de alta, dar lumea avansează, cantitatea de informații crește și un CD nu mai face față (încă nu faceți nimic!!!! N-am DVD player.). Și ca să mă axez și mai mult pe binecunoscuta revistă de mai sus, în numele ei aveți de la mine câte una bucată joc al lunii, licențiat, tot tacâmul; de la mine o să-l aveți, numai că pe banii revistei, că are de unde. Coperta spate o să fie tot monitor de 0,75 mm grosime (ultra-slim) și va afișa diferite componente de ultimă oră în industria computerelor, ca să vă zgâriați puțin. Cam atât. Revista e gata... măcar exteriorul. Important! Lucrurile scrise mai sus reprezintă un pamflet și nu trebuie luate în considerare. Bun!!!! Am terminat cu prima temă. Să încerc să răspund la a doua, dar scurt. După mine, cred că băieții au plecat departe de casă, ofticați pe conducere fiindcă nu le-a asigurat necesarul zilnic de zahăr. Știm cu toții că aceasta duce la zile nasoale. Unde au plecat? Prin pădure, la un mic joc de paintball. Nu de alta, dar dacă nu-și pot asigura cantitatea zilnică de bunăstare, măcar să-și recapete culoarea în obrăjori. Punct. Ne mai auzim!"



Eventual și un sediu nou pentru redacție

Pana Calin

„Dragă Level, mi-a trecut și mie prin minte, când mă întorceam acasă, că ți-am mai scris acum două numere și mi-am adus aminte că azi e 16, data limită când pot să scriu ceva la chatroom. Grăbit, am ajuns acasă, nici nu m-am descălțat, am deschis calculatoru' , am intrat în e-mail și am început să-ți scriu. Mă gândeam ce să mai inventez, când mi-au venit ideile următoare: dacă am avea bani cu nemiluita (și voi la fel), revista ar trebui să dea mai multe jocuri full de ultimul răcnet: World of Warcraft, Guild Wars, de exemplu, și, în primul rând, să aibă mai multe CD-uri, nu numai cu jocuri din acestea, ci și cu cele cerute de cititori. Să aibă mai multe pagini și să apară o dată pe săptămână sau măcar la două săptămâni. Faza zilei să fie o dată pe zi că de aceea se numește așa, iar Level să-și deschidă un post de televiziune. Să ne dea console la fiecare număr, dar de-acelea șmechere PS2, XBox. Toate lucrurile de la hardware să fie și în componența revistei, iar fiecare poză să aibă un dispozitiv al viitorului care să o facă să se miște ca într-un ecran mic, cu un filmuleț.

Cam atât ar fi cu revista perfectă. Aceasta a fost părerea mea de luna aceasta. Sper ca tema de data viitoare să fie la fel de interesantă și plăcută. Acum înapoi la joacă... mai am mult până să termin."

Silver Sentinel

„Salutare, LEVEL! Vă scriu din nou ca să vă arăt că pot. Tema cu revista este grea. În primul rând, vreau să încep prin a vă spune aceleași bla bla bla iachiti șmachit , că sunteți cei mai tari, buni, extra buni etc. Dacă aș face o revistă pentru jocuri,.eu aș face-o așa: În primul rând, va avea multe pagini, mai multe decât LEVEL (fără supărare), apoi aș împărți revista în categoriile existente de joace (FPS, RGP etc.), aș renunța la publicitatea din pagini (cea mică parcă ar fi pop up), aș cere să fie introduse numai informațiile la zi (scurte, dar multe). În privința CD-urilor, aș face și cu CD și cu DVD (pentru cei mai dotați), aș încerca să pun numai jocuri vechi de un an sau mai puțin (în principiu, să fie destul de nou jocul, dar și de calitate) și aș încerca să ofer revista la un preț cât mai convenabil. În principiu, așa aș vrea să arate revista mea: o combinație între PC GAMES (care era pe vremuri, răsfoiți o revistă din 2000) și LEVEL. Until next time I wish you well and watch out for the sentinel."



Vacanțe de vis pentru citi... ăsta... redactori!

talon de comandă **LEVEL 09/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
NOU!! CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL septembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL PC FĂRĂ PROBLEME	11,5 lei noi/ (115.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL iunie 2005	8 lei noi/ (80.000 lei/buc)		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL LUMEA MOBILĂ	8 lei noi/ (80.000 lei/buc)		REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit ... lei în data de ... cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ...

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament **LEVEL 09/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
☐	6 luni	~~810.000 lei/ 81 lei noi~~	500.000 lei/ 50 lei noi
☐	12 luni	~~1620.000 lei/ 162 lei noi~~	900.000 lei/ 90 lei noi

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit ... lei în data de ... cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ...

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

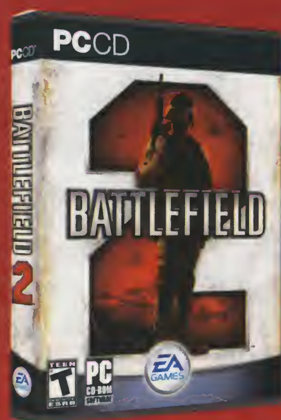
Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI best distribution

Câștigă jocul Battlefield 2



De cine este produs jocul Ridge Racer (PSP)?

a. Eidos ☐

b. Namco ☐

c. Blizzard ☐



Nume prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Ridge Rider (PSP) din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2005.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

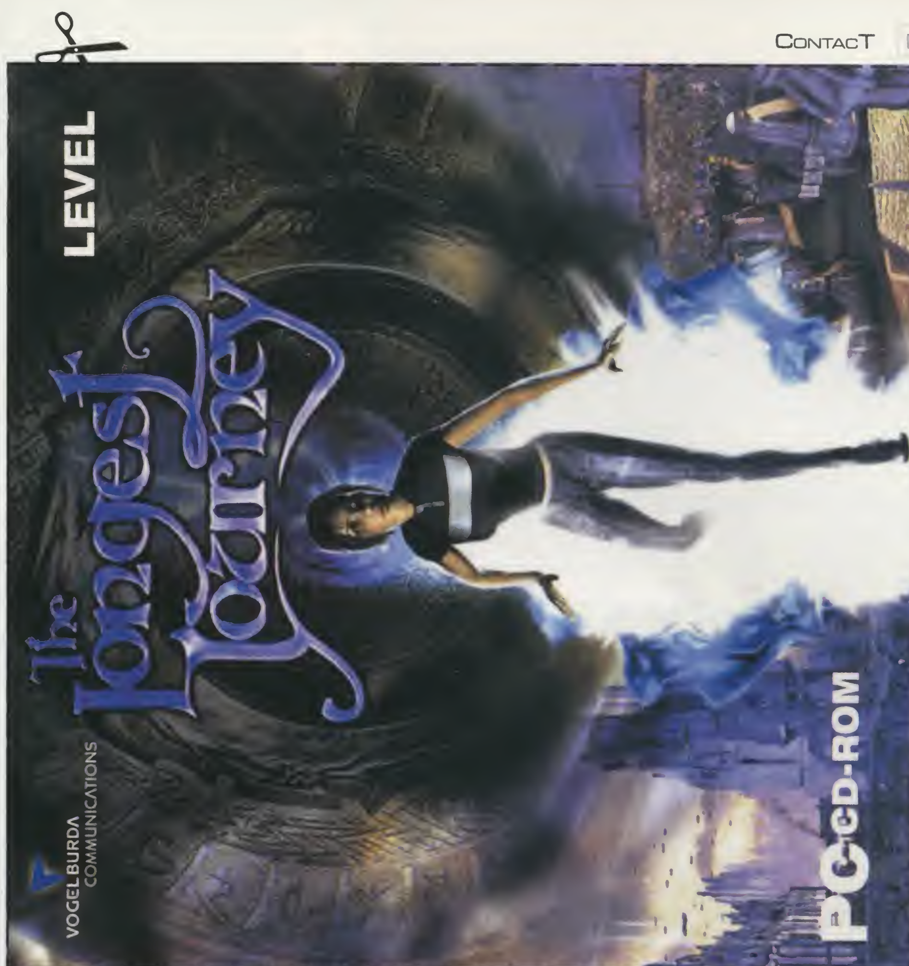
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

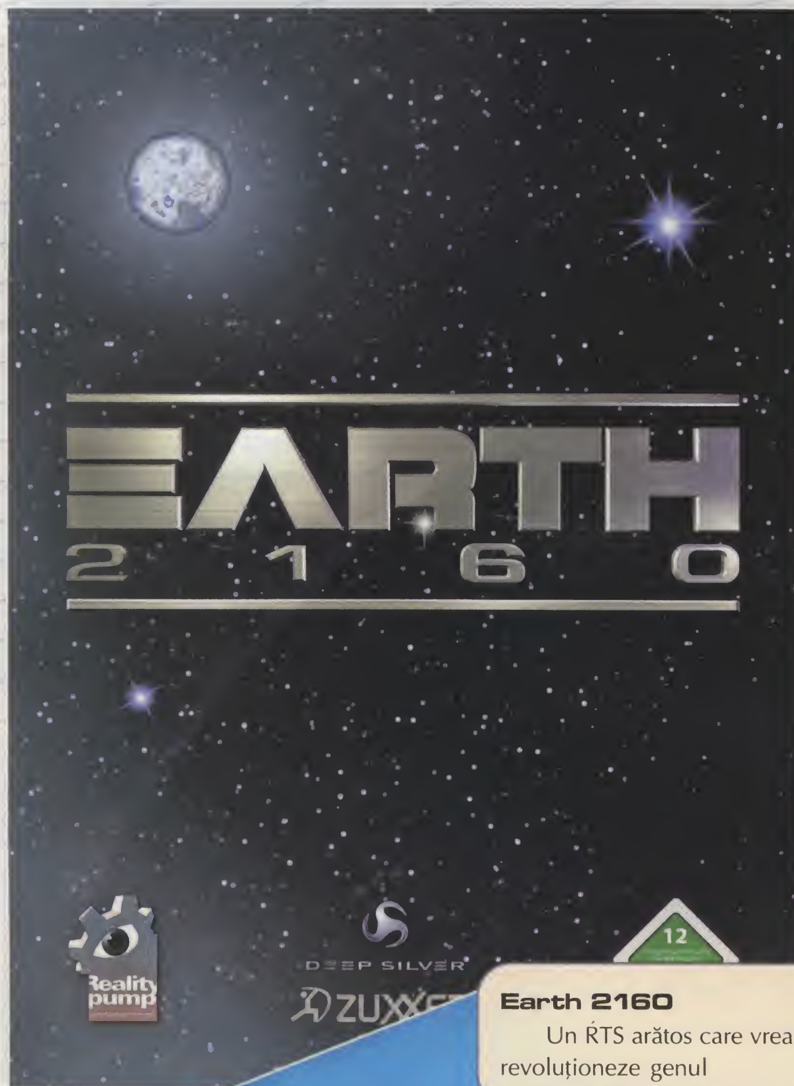
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare februarie 2004 - februarie 2005), LEVEL are 107.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:







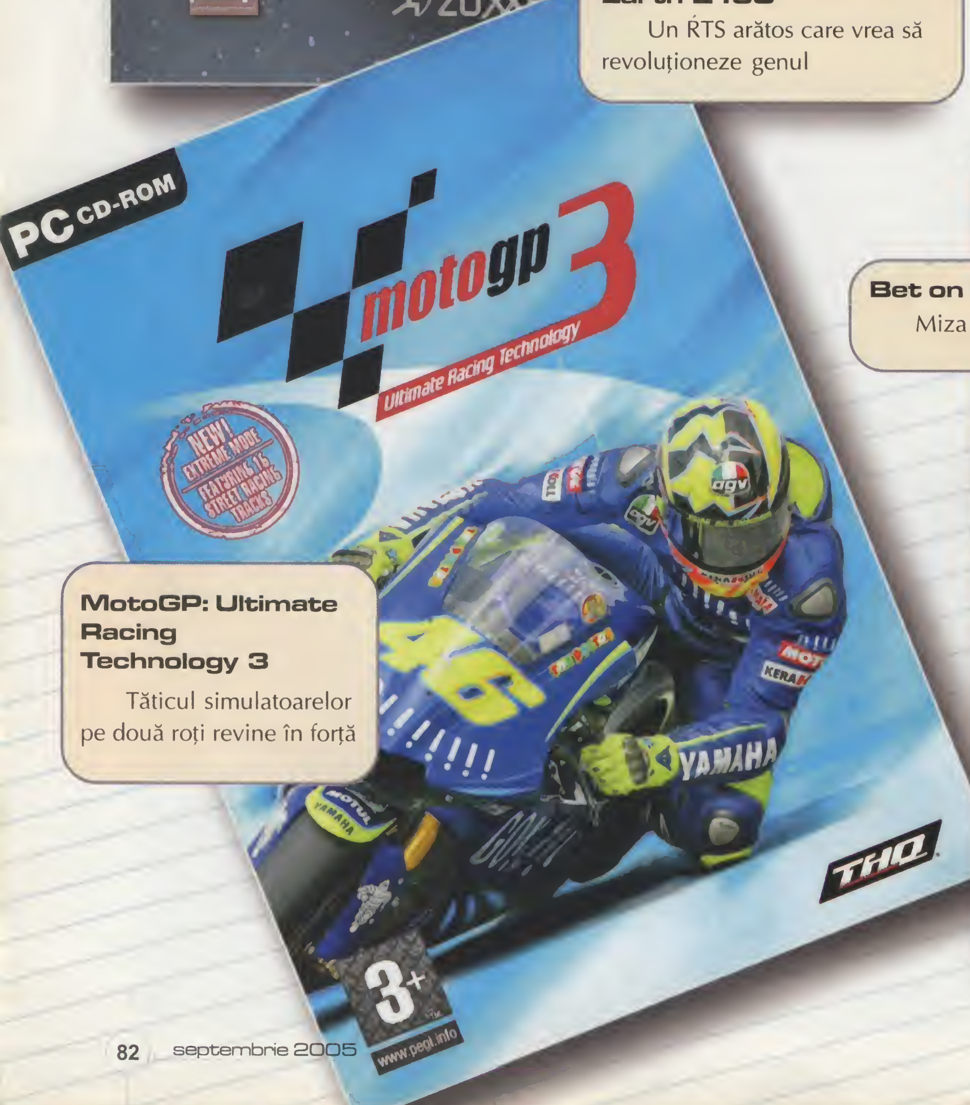


Fahrenheit

Un thriller psihologic care ne va îngheța sângele-n vene

Earth 2160

Un RTS arătos care vrea să revoluționeze genul





Bet on Soldier

Miza este chiar viața ta

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

Tăticul simulatoarelor pe două roți revine în forță